OUR OPINIONS!
平成6年12月20日発行第1巻第2号
季刊
ゲーム批評
格闘ゲーム、
神話の終焉。
去りゆくストIIに見る史上の功績
バーチャファイター2、神格化に潜む危険性
認められなかった傑作、ヴァンパイア
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
真サムライスピリッツに見る作品性の安易な展開
TERRA
1994
Vol.2
WINTER 冬
ゲーム批評
1994
冬
特集「格闘ゲーム、神話の終焉。」／Hゲームの罪と罰
Vol.02

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することができない状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公平に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といった傲慢なやりかたを排除し、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、難解になりがちだが、できる限りわかりやすいことばを使う。また、他人の権威や思想を借りたうわべだけの批評は行わない。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

季刊ゲーム批評
1994 Vol.2 WINTER 冬

特集1

圧倒的な盛り上がりを見せた格闘ゲーム。だが最近、何かが違う!

Illustraion / Katsuya Terada
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Yasuo Sato
Logo Design / Brahman co,ltd.

カプコン&データイースト和解に合意

事件の経過

11月1日、カプコンとデータイーストが、日米双方にわたる著作権訴訟に和解したことを個々に発表した。この著作権訴訟は、『ゲーム批評』前号での既報通りに、カプコンがデータイーストの『ファイターズヒストリー』は、自社の『ストリートファイターII』に著しく酷似しているため、『ストII』の著作権を侵害していると、93年9月に日米双方で訴えをおこしたことに始まる。これに対して、データイーストは同年11月、カプコンの訴えは営業妨害であり、謝罪広告等を求める反訴を提訴していた。日本での審理は8月31日に終結し、11月25日に判決が下される予定であり、また、アメリカでの訴訟は12月より陪審員による審理が始まる予定であった。

意見の相違が残る和解

これに対して、東京地方裁判所の和解の提案があり、カプコン側が『ファイターズヒストリー』の著作権侵害認定が困難であることを認め、日米双方での訴訟を取り下げることとなり、データイーストもカプコンの訴訟取り下げに応じ、和解に合意した。しかし、和解に合意したとはいえ、両社のあいだには依然として意見の相違がある。データイーストは「正当性が認められた」としているのに対し、カプコンは「現行の著作権では判断が不可能なだけ」としている。無意味に裁判費用がかさむことを嫌った両社の合意ともいわれているが、この事件の残したものは大きい。ゲームはどこまでが著作権によって保護されるべきものか。それについては、ゲーム業界全体が納得できる結論を作り上げていかなければならない。

データイースト「ファイターズヒストリー」の画面写真

新ゲーム誌創刊ラッシュ!
次世代機とともに生まれる

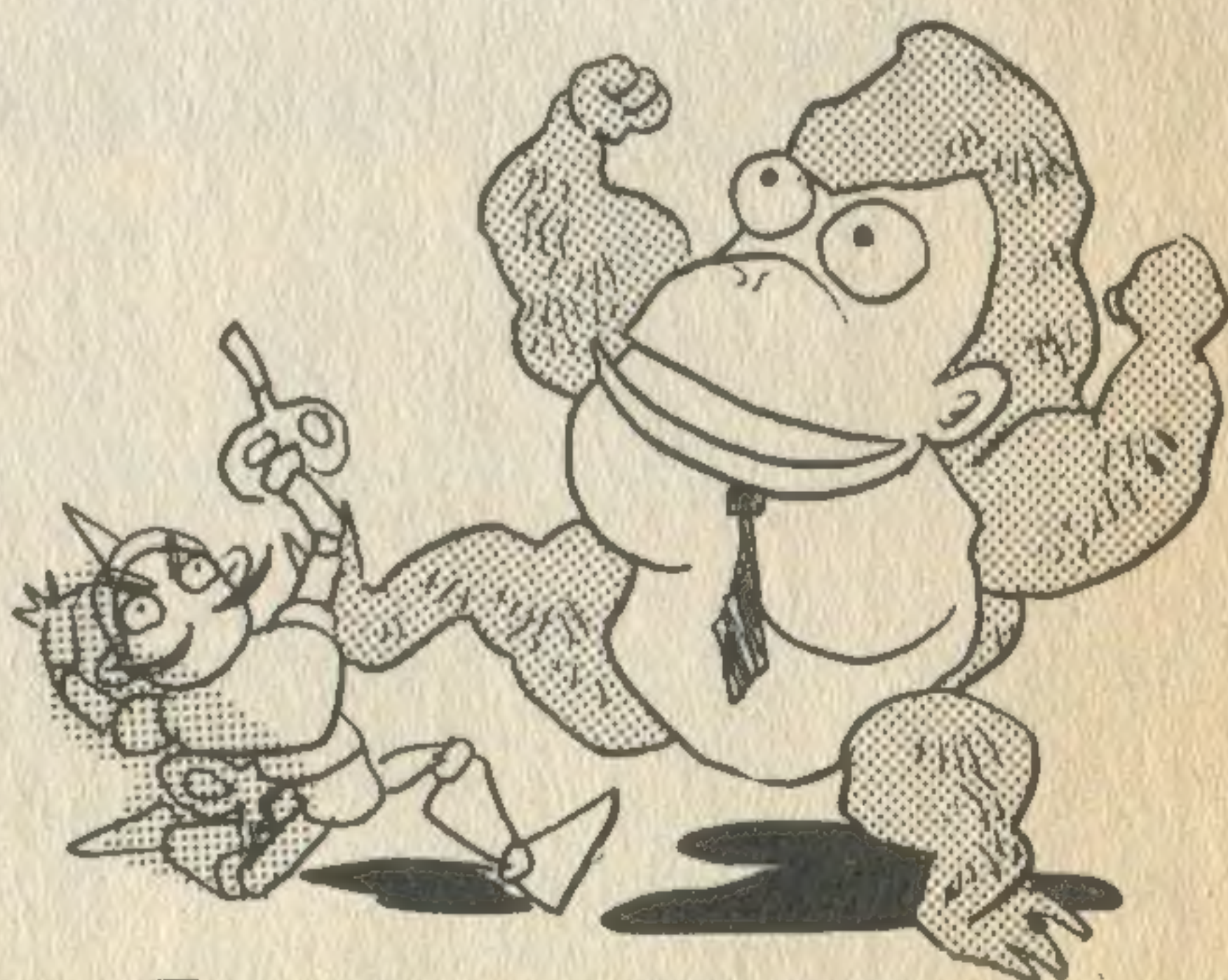
次世代機種生き残りレースは、もちろんゲーム雑誌にも色濃く反映されている。たとえば、プレイステーションだけとっても『プレイステーション通信』(アスキー)、『プレイステーションマガジン』(徳間書店インターメディア)、『ハイパープレイステーション』(ソニー・マガジンズ)、「Theプレイステーション」(ソフトバンク)、『電撃プレイステーション』(メディアワークス)と5誌。その上、情報誌の強豪リクルートが、95年3月に、高校生から大人に向けた月刊情報誌を発行すると発表した。一時期、総合誌へと向き、統合されたり、廃刊したりで数を減らしたゲーム誌が、ここへ来てまたグンと数を増やしそう。総合誌か専門誌か。とにかく、面白いゲームソフトがリリースされてくれないと、雑誌としても辛いものがありそうだ。

「次世代機」封じのため？のスーパードンキーコング

発売日をサターンとプレイステーションの真ん中にぶつけたその真意は？

11月20日現在、セガ・サターンの予約が140万台を突破したとの情報が伝えられている。まあ、そのかなりの数が「バーチャが家庭で遊べる」という部分にひかれたことは想像できるが。事情を知る人によると、初回生産でセガが用意できるのは、30万台〜50万台といわれているから、この予約数はセガにとってうれしい誤算かもしれない。問屋筋は「任天堂は、国内250万本セールスを目指す『スーパードンキーコング』で、小売店の予算をいっぱいにし、サターン入荷の実数を減少させよう、という戦略を考えていたのでは？　サターンの予約数が伝えられる通りなら、任天堂の見通しが甘かった」と語ってくれた。

任天堂山内社長は「ユーザーは3万〜4万円も出して、32ビット機を買いはしない。来夏には32ビット機市場も淘汰されるだろう」と新聞紙上で語っている。

また、「私のシナリオ通りにならなければ、ゲーム市場は崩壊する」とも語っている。が、結局はいいソフトさえあれば、ユーザーはいくらかの不安があっても購入してしまうのだ。セガもこの業績に甘んじていないで、『バーチャ』の後について、本気で考えてほしいものだ。

「どっちが勝つのか!?」

ヴァンパイア2開発中？

カプコンは『ヴァンパイア』のバージョンアップ版をすでに開発中？　という噂が。デモ画面等が追加され、より派手で物語性が強いとも。バランス調整は当然だろうから、苦難の道のりを（好きで）進んだフェリシア使いには朗報かもね。あとは、しゃがみ小キック→大パンチ命のオルバス使いをどうにかしてもらいたいものだが。

2カ月連続発売の理由

スクウェアはSLG『フロントミッション』を2月24日、RPG『クロノ・トリガー』を3月11日に発売。どうも株式上場してしまったことと、年度末決算期であることが、短期間での超大作連続発売に関係しているのでは？　という噂が。納期優先体制ではなく、ゲームの質優先で頑張ってもらいたいものだね。

鉄拳がよくなってる！

あのAMショーで、あまりのバーチャファイターぶりに、失笑を買いまくっていたナムコの『鉄拳』が、すごくよくなっているという話だ。ただ、これはまだ噂の段階。編集部も実際に見たわけではないので、何ともいえない。しかし、本当に良くなっているとすれば、プレイステーションにとって、新たな魅力が加わるという事だ。

MD最後のROMゲーム？

前号で紹介した『ストーリー・オブ・トア』が、もしかするとMD・ROMとしては最後のゲームかも。他に予定がないみたいだし。じゃあMEGA-CDは『ルナ エターナル・ブルー』が最後かな。MDの火を消すな！　とか叫んでも、もうほとんど鎮火終了状態。ここで一句。「MDの本もすっかりサターンの本」

18
sec

第一特集

格闘ゲーム、終焉

'91年、ストIIがリリースされて以来、圧倒的な盛り上がりを見せた格闘ゲーム。だが、最近、何かが違う!?

91年『ストリートファイターII』によって確立された対戦格闘ゲームという新しいジャンルは、それ自体が有している魅力によって拡大していった。ユーザーは爆発的に増加し、多様な嗜好に応えるため、多くのメーカーが様々な作品をリリースする。多数のゲームが、『ストII』を越えようと新たな展開に挑み、格闘ゲームは最も勢いのあるジャンルとなった。

しかし、94年末の現在、ゲーセンでコインを投入する格闘ゲームユーザーは確実に減少している。かつてのように、何人待ちといった状況は（一部の新作をのぞいて）珍しい状況となってしまった。そして、格闘ゲームというジャンル自体も、過去の延長を越えられず、驚きに満ちた新たな感動を提示できなくなってしまった。まるで、『ストII』の与えたインパクトを越えようとした実験が行き詰まってしまったかのようだ。

一体、これは何を意味しているのだろう。対戦格闘ゲームが安定期に入ったのか、ユーザーが飽きてしまったのか、メーカーの新しい面白さを表現するアイディアが枯渇してしまったのか。答えを探してみることは、決して無駄ではないはずだ。

CG ILLUSTRATION : ULTRA

神話の

去りゆく格闘ゲーム

ストIIに見る史上の功績

市場にあふれる格闘ゲームはどれも大差のないもののように感じる。なぜこうなったのか。そしてこれからどうなるのだろうか？

'91ストII発売。すべてはここから始まる…

　現在も続く対戦格闘ゲームの歴史は、'91年『ストリートファイターII』（カプコン）に始まった。対戦格闘という概念は過去にもあったが、『ストII』はそれを極限まで推し進めたかのような完成度を誇り、新たに「対戦格闘ゲーム」という流れを生み出すにいたる。多くのユーザーが『ストII』の魅力に引かれ、6つボタン、正確な操作を要求されるレバー・コマンドといった高い難易度を克服していく。『ストII』の練りこまれたゲーム性は、ほぼ同時期にリリースされた、似通ったコンセプトを持つ作品である『餓狼伝説』（SNK）、『デスブレイド』（データイースト）との比較で明確になる。結果として、現在も『ストII』のコンセプトは継承されているが、連続技の存在しない『餓狼』、プロレス・ゲームの延長でしかない『デスブレイド』は、システムとして淘汰されてしまった（『餓狼』のライン移動は、空間把握の一手法として、現在も存在しているが）。もちろん、最初から対戦が主流であったわけではない。当初はCPU戦がメインではあったものの、最初から異種格闘、対戦といった部分に門戸を大きく開いていたという点で、『ストII』は大きな功績を有しているといえるはずだ。

　『ストII』の衝撃のもと、'92年になるとその影響力にある作品が次々とリリースされた。この年の特徴は、『ストII』的な要素に変更を加えず、他の部分のアレンジで作品を成立させていたことにあろうか。デスマッチ・モードという偶発性を強調した『ワールドヒーローズ』（アルファ電子、現ADK）、気力という新たなゲージによって攻撃の質が変わる『龍虎の拳』（SNK）、『ストII』の微調整とキャラ追加による『ストリートファイターIIダッシュ』（カプコン）等がリリースされている。やはりここでも対戦に主眼を絞りきったとはいえない、試行錯誤のうえにある。『龍虎』の気力ゲージはゲームを複雑化させはしたものの戦略性を高めるうえで、現在も同様のシステムが継承されているが、主人公2人以外は対戦時以外使用不可という辺りに『餓狼』的な遅れが残されているし、『WH』の対戦の面白さを引き出すためのデスマッチ・モードは、自分の実力以外の要素が絡むことで、拒否

格闘ゲーム年代記

古世代

- 84 対戦空手道（生命の誕生）
- 85 イーアルカンフー（多細胞生物の発生）
- 86
- 87 ストリートファイター（最初の脊椎動物）
- 88
- 89 ファイティングファンタジー（硬骨魚への進化）
  ＊ファイナルファイトの投げ技導入（魚から両生類へ）
  ＊グラIII難易度高し（三葉虫 の大絶滅）
- 90

中世代

- 91 ストII 最初の恐竜型爬虫類）
  餓狼（哺乳類型爬虫類誕生）
- 92 WH、ストIIダッシュ、龍虎、餓狼2（恐竜の爆発的進化始まる）
  ストIIダッシュターボ（最強の肉食恐竜ティラノサウルス誕生）
- 93 ファイターズヒストリー、侍魂、WH2、スパII、餓狼スペ（恐竜、すべての生態地図に適応放散を始める。食物連鎖の頂点に立つ）
  ダークエッジ、ナックルヘッズ（哺乳類型爬虫類のミッシングリングとしての可能性有り）
  バーチャファイター（最初の成功した哺乳類。恐竜の間隙をぬって繁栄）
- 94 スパIIX、WH2 JET、FHダイナマイト、KOF94、真侍魂、ヴァンパイア（恐竜の適応 放散化に停滞の影見え始める。種の固定化できず、次々に新種が発生）
  バーチャ2（食中類の誕生。生態的地位に競合相手がなく、進化の方向性決定にとまどいが見え始める）
- 95 恐竜はこの後進化の袋小路を抜け出し、繁栄を継続し、ついには知性を持つ恐竜人間を誕生させるのか？それとも新規種大異変の余波を受けて、シューティングに次ぐ、第2の大絶滅をむかえるのか？ 誕生したばかりの哺乳類は、恐竜を生態的地位の頂点から追い落とし、リアルなマンモスを生み出すのか？
- ？ 進化の行方は誰にもわからない。

の姿勢を打ち出すユーザーも多かった。まだ、メーカーにとって、確実な指針が見えていなかったということだろう。そして、この年には特筆すべき2作品がリリースされている。それは『ストリートファイターIIダッシュターボ』（カプコン）と『餓狼伝説2』（SNK）である。『ターボ』は上級者向けにスピードを上げ、『餓狼2』と『ストII』と同様に異種格闘への道を開く。この2作品は明らかに、対戦という点にポイントを絞ったものであり、現在の一般的な対戦台設置への道を開いたという点で、後の作品に大きな影響を与え、ユーザーの好みの方向性を決定するという役割を担った。

面から空間へ。バーチャファイターの革新

ユーザーが明らかに「対戦格闘」を望んでいることが明確化された'93年には、様々な趣向を凝らした作品が多数リリースされ、格闘ゲームのブームは頂点にたどりついている。作品はほとんどが試行錯誤から脱し、アイディアとクオリティが重要視されるようになった。

『サムライスピリッツ』（SNK）は格闘の枠を「対決」とでも呼べるように変化させ、『ワールドヒーローズ2』（ADK）は選択可能な人数を極端に多くした。『餓狼伝説SPECIAL』（SNK）は戦い方を『ストII』的に、また持っていた雰囲気を大きく変更したために、ユーザーに最も強く受け入れられたといえるかもしれない。そして、大御所セガが2タイトルを発表している。ひとつは『ストII』的ライン上の戦いを面へと変化させた『ダークエッジ』であり、もうひとつが『バーチャファイター』である。特に後者は、ポリゴンによる空間の創造により『ストII』的ライン上の戦いでありながら、新たな展開を見せており、結果として長いあいだ、ユーザーの関心をとらえ続けることに成功している。

そして'94年。格闘ゲーム＝『ストII』ではないことに、市場にあふれている作品の大半が『ストII』と大差ないことに、誰もが気づき始めた。『ストII』は3年間、格闘ゲームの底流であったが、ユーザーは次の『ストII』的発想を求めている。再び試行錯誤が始まろうとしているのか⁉

では、格闘ゲームは…今、検証する

格闘ゲームは確かに転機を迎えている。ユーザーは新しい物を求め、すでに『ストII』と大差ないものに興味を持たない。では、メーカーは何を提示しようとしているのか。それはユーザーをどう魅了するのか。新しい提示は次の時代に何を生もうとしているのか。

格闘ゲームを検証する①

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？

SNKの人気キャラが勢ぞろいの「KOF'94」ははたして本当に夢のソフトなのか？

優れたアイディア「夢のドリーム・マッチ」

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』（『KOF』）の「3対3のチーム・バトル」というアイディアは、小手先の変更に終始していた格闘ゲームに喝をいれた感がある。3人で戦うというルールは、今までの格闘ゲームの延長にありながら、まるで違った様相を見せることに成功し、それでいて非常にわかりやすい。戦略を練るといった深みも有しており、一人目のエースでブッちぎるとか、エースを温存するとかいったように、自分だけの戦法を構築することも可能だ。また、キャラクターもなじみがあり、納得できる組み合わせであるから入りこむこともたやすく、夢のドリーム・マッチという雰囲気を盛り上げる。3人を使用しなければならないという煩雑さは、技のコマンドを単純化する、

共通コマンドを多くすることで、うまく回避できている。もちろん、今までの考え方を根底から覆すような戦いではないので、格闘ゲーム・ユーザーなら違和感なく挑戦することができるだろう。新キャラもゲーセンのヘビー格闘ゲーマーではなく、街のにいちゃん方の受けがよいというのは、的確な選択だったといえるはずだ。

こう連ねてみると、『KOF』はまるでまれに見る傑作のようだ。もちろん、ある意味で傑作と呼ぶのはかまわないだろう。しかし、よく検討してみるなら、前記した、『KOF』の長所はただひとつ。「3対3のチーム・バトル」という点から生じていることがわかるはずだ。では、その他の点における『KOF』はどうなのだろうか。

優れたアイディアと粗雑なゲームのつくり

まず、操作系の雑なつくりが目につく。たとえば必殺技。そのつもりがなくとも出てしまう、意図したものとは違う、異様に出にくい必殺技といったものはどうだろう。複雑なコマンドの簡略化といえば聞こえがよいが、プレイヤーの意思を裏切るキャラの行動はストレスを溜めることにしかならない。正規のコマンドと簡略化したコマンドと両面あるのなら、どちらかに統一すべきだ。また専門誌の情報を読まなければこの両面がわからないというのは、メーカーの怠慢と呼ばれても仕方ない。

グラフィックのレベルにも問題がある。『舞』の胸にあれだけの労力をそそぐのなら、質感の希薄な五郎の胴着に気をつかうべきではないのか。そのような細かい部分へのこだわりがないため、全体のグラフィックが粗雑に見えてしまう。また、普通に考えても通常の3倍の人数が登場するわりには、キャラクターが似通った絵となってしまっている。リョウ、ロバート、テリー、アンディ、キムなどは、まるで同じキャラクターのようにしか見えない。それは各間接の位置、筋肉のつき方や質、全身の比率がまるっきり同じだからだ（比率については、ほとんどのキャラが近似値の中におさまる）。ところどころポーズまでが同じになってしまうというのも情けない。人数がアイディアを支えるひとつの要因であるのなら、各キャラに対してもっとこだわりが必要だし、それができていないというのはあまりにお粗末すぎる。

ゲーム内容自体も、すでに自己パロディの域に達しようとしている。『餓狼』によって生まれた一発逆転性というギリギリの緊張感をはらむ超必殺技という概念は、その孤高の地位を転げ落ち、ステイタスにもなりはしない。すでにこれを喜ぶのは、過去の超必殺技の幻影を見ている、濃いユーザーだけではないのか。

『KOF』はアイディアの高さに比して、完成度があまりに低すぎる。新たな面白さはアイディアにしかなく、他の部分は「過去の面白さの幻」でひっぱっているに過ぎない。アイディアにたよりきった形で、質の低いゲームをリリースするというのは、ゲームの将来を狭めるものになるということに気づいていないのだろうか。

来年も『KOF』はリリースされると聞いた。ユーザーを納得させるクオリティのゲームであることを、SNKには希望する。

ONE POINT COLUMN
対戦ルールとコミュニケーション

対戦台は無法地帯だ。だから、ハメ禁止といった地域ルールができあがる。ところが、地域ルールっていうのは、その対戦台にしか通用しないので、不愉快な気分を味わうプレイヤーが出てきてしまうのだ。それは何故だろう。原因は対戦格闘ゲームの理解の差にある。『対戦格闘』は「対戦」という人間相手のゲーム性を有した時点で、「プレイヤー間のコミュニケーション・ゲーム」という意味が大きくなる。そこで、勝つためなら何をしてもいい、というのはコミュニケーションの拒否を意味する。相手の存在を忘れた対戦格闘なら、CPUとやってればいいものを。まあ、自分勝手なやつに対して腹を立てても無駄、とでもいっておこうか。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 【ACT】 メーカー：SNK／機種：アーケード

真サムライスピリッツに見る作品性の安易な展開

ファンとヘビーユーザーをがっちりつかみ大成功をおさめるSNKだが、その安易な発想による展開はゲームをどう変えるのか?!

格闘ではなく斬り合い、それが最大の勝因だ

『サムライスピリッツ』(以下『侍魂』)は、かなり強烈な個性を持ったゲームだった。刀による斬り合いは、素手での格闘とは意味合いがまるで違っている。敗者は血しぶきを吹き上げ、胴を両断される。言葉通りの「真剣勝負」だ。そのため、体力に圧倒的な差があっても、一瞬の油断で負けてしまうこともある。理不尽な感じもするが「真剣勝負」なのだし、それがこのゲームのかもし出す「硬派」な姿勢を演出してもいる。「硬派」はキャラクターや雰囲気から「媚びた姿勢」を一掃し、ハードな姿勢を強く打ち出すこととなる。戦い方も「斬る」を優先させているが、より強くなるためには「蹴る」も重要なポイントとなるという、複雑な構造を持っていた(これは初心者は「斬る」中心でも構わない、ということでもある)。このゲームはある程度ヘビー・ユーザーを意識したゲームであったろう。コマンド・タイミングなども比較的シビアだが、その上級者へ向けた硬派さは『侍魂』独特の魅力といえるはずだ。しかし、独自性の強い世界に、実際にはコインを投入しないファン(ヘビー・ユーザーの対極にある)をひきつけもした。これはメーカーにとってもうれしい誤算であっただろう。最もシビアなユーザーと、最もライトなファンの両極をひきつけることができたのだから。

　そして1年後、『真サムライスピリッツ』(以下『真侍魂』)がリリースされた。

　まず、最初に気づかされることは、ゲームの難易度を上げざるをえない、操作系の複雑化である。既設の前後ダッシュに加えて、伏せ、前後転、退き、踏み込み、下段受け、受け返し……。複雑化することで選択肢を豊富に、という考え方は安易だ。ゲームの豊かさ→複雑化は最も簡単な回答といえる(もっと豊かにしたいのなら、ボタン20個でゲームをつくればよい)。まあ、メーカーが超ヘビー・ユーザーへ向けた結果、というのならこれもいいかもしれない「初心者お断り」という看板付きだともっといいだろう。

　しかし、上げすぎた難易度に危機感を感じたのだろうか、緩和を目的とする追加変更も多い。前作と比較して、コマンド入力時間はかなり穏やかに設定されているようだ。CPUの必殺技コマンドも表示される。真剣白刃取りのコマンドも簡略化された。しかし、応急手当ての感はぬぐえない。塩を入れすぎた料理に、砂糖を投入することで、塩辛さを緩和しようとしているかのように見えてしまう。けれど、砂糖の甘味は、決して塩辛さを打ち消すわけではないように、『真侍魂』の複雑な操作は残されてしまっている。

真サムライスピリッツ【ACT】　メーカー:SNK/機種:アーケード

なぜ真サムスピは軽くなってしまったのか

さて『侍魂』の強烈な個性であった「硬派」な雰囲気はどうなっただろう。もちろん、『真侍魂』も斬り合いのゲームではある。

しかし、追加された新キャラ、キャラ・オープニングのアニメ調グラフィック、音声化されたセリフ、殺し合いというより試合的になった戦いの数々が、「硬派」さという特徴を希薄にしてもいる。

いや、追加点においては「軟派」とさえいえる。深刻さのかけらもないチャム・チャムにいたっては違和感さえ感じてしまう。かつての「硬派」でわかりにくいキャラクター性が、誰にでもわかるようにつくり替えられている。そして、二頭身キャラの登場だ。マジな対戦中、どれだけのユーザーがアレに呆れたことか。

どうやら『侍魂』に特有の「硬派」な世界を『真侍魂』はつくり替えようとしているらしい。それはもちろん「軟派」への大きな方向転換だ。シビアな世界より、ユーモアたっぷりの世界を、ユーザーは求めている、との読みなのだろうか。

こんな歴史は見たことがある。『餓狼』→『スペシャル』、『龍虎』→『龍虎2』のアレだ。『餓狼』は『2』から『スペシャル』へ、次第に硬派な雰囲気を払拭していったが、あの主人公3人組はもともとが硬派さの似合わないキャラであったため、軟派路線への変更は成功した。

しかし、同じ方法論で軟派化された『龍虎2』は、前作から続くリョウの重苦しさとユリの能天気さが噛み合わない、なんとも歯切れの悪い、中途半端な作品となってしまった。

同じ方法論の繰り返し、芸風一緒だね、と苦笑してしまう。SNKはなぜ同じ方法論を繰り返すのだろうか。それも10回目には摩耗してしまい、うんざりしてしまうようなジョークの類を。

『侍魂』の「硬派」さは、右京のように殺伐としている世界だからこそおかしいという反転の効果を生みもした。これはひねられているため、簡単には摩耗しない（後でジリジリ効いてくる十兵衛とかもね）。

この敷居の高い、ハードでシビアな発見する魅力こそが、ヘビー・ユーザーとファンを魅了した『侍魂』の特徴であろう。

だが、『真侍魂』は『餓狼』や『龍虎』の変更と同じ方法を選択し、もともと持っていたはずの個性を既存の物と同じ方向に置き換えてしまった。

これはどういうことだろう。SNKは、自社ゲームのすべてを均一化しようとしているのだろうか。安易な発想による展開はゲームを殺すというのに。

おまけだが、マヤ人タムタムがアステカのケツァルコアトルを崇拝しているのは間違い。マヤではククルカンと呼ぶはずだ。

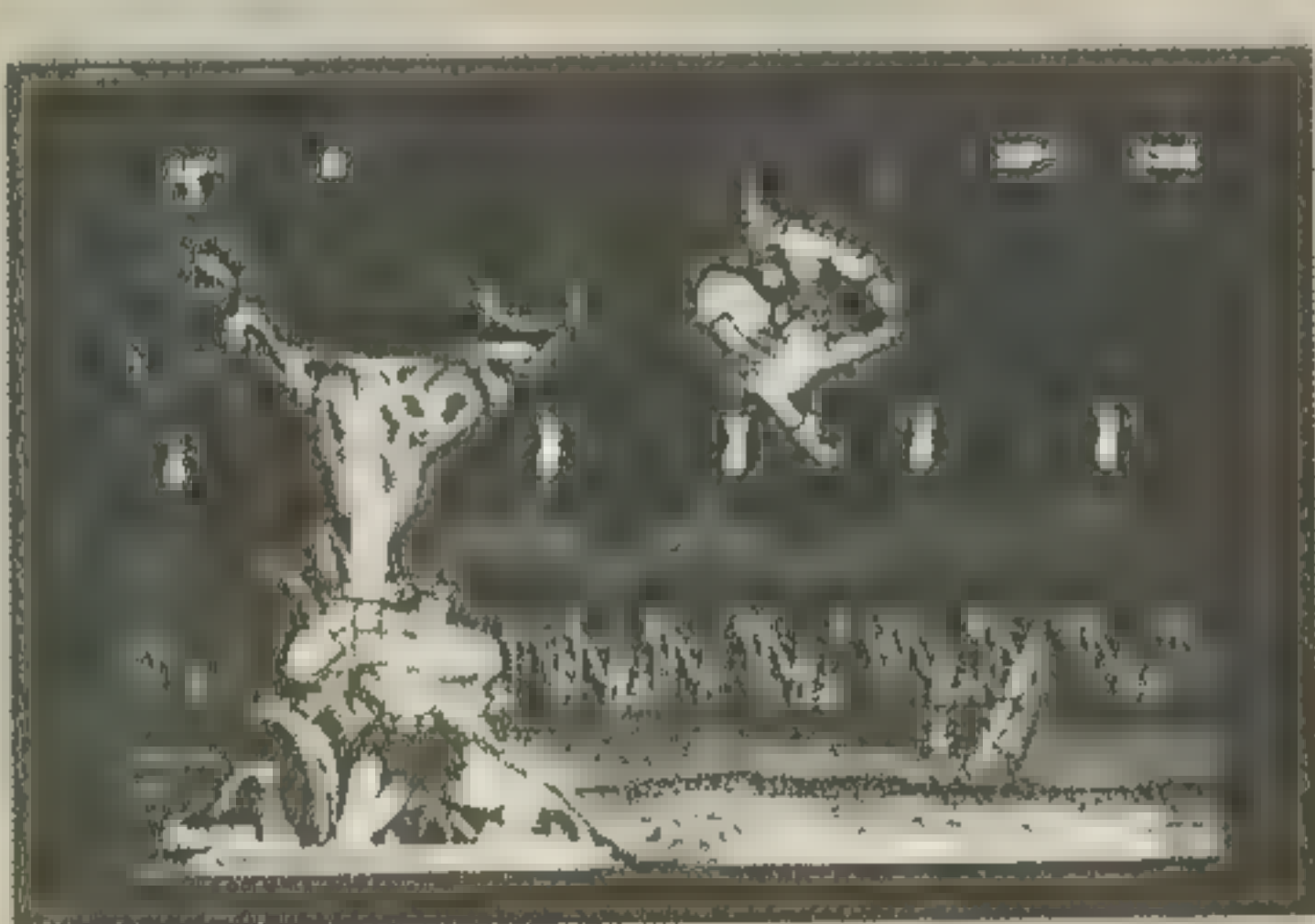
まあ、ケツァルコアトルとククルカンは同一視されることもあるけど、基本的に違った神格なのだしね。

埋もれてしまった名作たち❶

ブランディア

最近、ゲーメスト「レゲーの魂」で盛り上がった作品。鎧が攻撃によってはげ落ちるというシステムは、対イリアナ（汗くさそうな女戦士）戦だとやっぱり燃える、というのはいいとして、どこか大人の余裕を感じるゲーム。インストがキャラたちをからかっていたり（主人公を『正義大好き』とかね）、黄金聖闘士みたいなボスとか、ちょっとした大人の悪ふざけという淡泊さが心地好い。持ちキャラだったエルフ系魔法使いジュレーンが両生類なのは少し驚いたが。タウンズに移植されたぞ。

ブランディア [ACT]

メーカー：アルユメ／機種：アーケード

バーチャファイター2神格化に潜む危険性

バーチャファイター2を無批判に受け入れ絶賛する姿勢は何を意味するのか?

バーチャで語るべき ふたつの大きなポイント

リアルさ大評判の『バーチャファイター2』(『VF2』)を語る前に、どうしてもあいまいに絶賛されがちな前作『バーチャファイター』(『VF』)について語っておこう。実は『VF』の提示した方向性にこそ、重要なポイントは含まれているわけだ。

『VF』は大きなふたつのポイントが絡み合うことで、他のゲームと一線を画すこととなった。第1のポイントは「ポリゴンによる仮想空間の構築」というものだ。ポリゴンを使用することの最大の利点は、現実空間を模擬的に再現できることにある。つまり、現実のシミュレーション機能だ。この場合、シミュレートされた空間は、私たちの暮らす世界と同一である必要はない。重力から物理法則、色彩の原理まで、設計者が任意で決定することのできる空間なのだ。

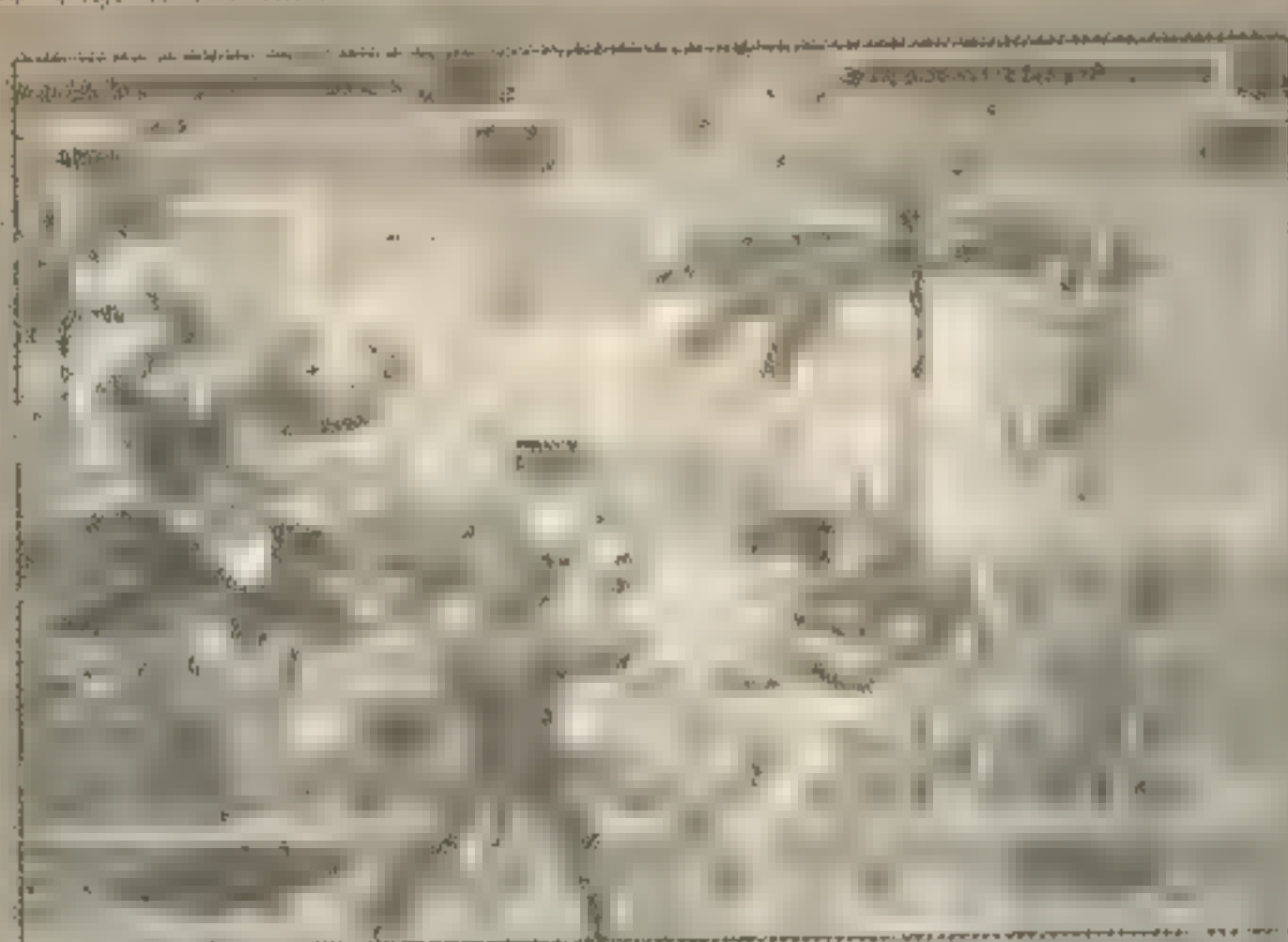
第2のポイントは「現実的な戦い方を採用」した点にある。御存知のように『VF』には、他の格闘ゲームにあるような飛び道具が存在しない。ポリゴンで構成されたキャラクターが、実際に脚を伸ばし、相手の腕を取る。もちろん、『VF』が飛び道具を持った格闘ゲームになるという選択肢は存在していただろう。ただ、それを開発者が採用しなかったというだけなのだ。

このふたつのポイントがうまく融合し、『VF』という仮想空間で繰り広げられる格闘が成り立っているのだ。そして、それが多くのユーザーによって「リアル」という評価がくだされたのだ。しかし、実際には『VF』の世界と私たちの世界はあまりに異なっている。あんなにカクカクした人間はいないし、あんな跳躍力を持った人間もいない。だが、それは開発者によって任意に決定された世界として、つまり私たちの世界とは違いところにある「ポリゴン国のポリゴン人」という認識をされることで、「ポリゴンの国のリアルさ」として受けとめることができたのだ。だから、カゲの信じられない首の強さは、ポリゴンの国では不思議でもなんでもないわけだ。

で『VF2』だが、ポリゴン国はずいぶん私たちの世界に近い所にあるように思えてきた。まず第一に、より滑らかに、より私たちの世界に近づいたキャラクターと背景である。しかし、それは私たちの世界と近いはずなのに、もやもやとした違和感を生じさせる。それは当然だ。私たちは、常に私たちの世界を目にし続けている。一番見慣れた世界なのだから、わずかな違いにさえ認識する力が働いてしまう。よく知っている人の写真が左右逆(つまり裏返し)だった場合、どうもしっくりこないとゆーアレである。『VF2』のポリゴン国が私たちの世界に近くなったことで、私たちは無意識に認識力を発揮し、違いを見

バーチャファイター2 [ACT]
メーカー:セガ/機種:アーケード

埋もれてしまった名作たち②

ナックルヘッズ

クローディア・シルバのバスト93センチばかりが噂になったけど、奥行きあるのステージで格闘する、早すぎた意欲作。移動にレバーのすべてを使わなければならなかったので、ジャンプもボタンだ。ただ、4人バトルロイヤル可能なストII型格闘というのは新鮮。1対3の戦いは過酷でいい。しかしウリであるバトルロイヤルが伝わりにくく、またユーザーはストIIタイプを求めていたため早々に姿を消した。格闘ゲーム多様化の今こそ、このアイディアは求められているのかもしれない。

つけ始める（『VF』くらい違うと、私たちは違ったものとして認識している）。この違和感を『VF2』は動きによって、力づくでねじ伏せる。さすが、と唸ってしまうやり方だが、根本的な部分の解決にはなっていない。まあ、これは慣れることで薄れて行く（違いに慣れてしまう）部分ではあるし、技術的な問題もあるだろう

ただ、『バーチャファイター27』とかで、実写と同じキャラクターが動き出したとき、それはとても不思議な作品になるだろう なにしろ、「ポリゴン国の法則に従う、私たちの隣人」という形になるわけだから それはそれで面白いぞ。

で、もうひとつ『VF2』が私たちの世界に近づいているポイントは、実存する武術の動き、技等が多数採用されている点だ より現実的に戦いを構成しようとする試みは、ストIIによってつくられた約束の防御オンリーではなく、防御、さばき、かわし等の採用によって、かなりの高さへ到達している（はずだ）。ただ、ちょっと気になる部分がないわけではない たとえば蟷螂拳使いの右外からの足払い→左外からの足払いなんてコンビネーション技は（AMショー・バージョンの話ね）、明らかに受ける側の左右の重心移動を前提とした技のはずだ。もちろん、『VF2』には左右ガードといった概念が存在しないので、単なるしゃがみガードで終わってしまう。そういった形だけの、意味が抜け落ちた現実の断片が、いくらか見てとることができた。現実の形を多用し共通項をより多くすることで、私たちの世界とポリゴン国の距離は縮まるし、その手法を否定する気はない。ただ、すべての動きに意味が込められている中国伝統武術の形式から意味をそぎおとして採用することは、疑問として残ってしまう

思考の停止は[illegible]意図の読み取りを否定する

結局、あの『VF2』ですらこれだけの弱点を持っているということなのだ 物凄く細かいことかもしれない。ただ、「リアル」を語るためには、避けて通れないところなんだ。じゃあ、私は何を言いたいのかというと「他人のリアルはあなたのリアルではない」ということだ。『VF2』のリアルさは開発陣のリアルさであり、それは技術的な問題から武術の認識度まで、様々な制限の上に成り立ったリアルなのだ（AMショー時点のナムコの『鉄拳』は、『VF』のリアルを本当のリアル（自分たちの持つリアル）と取り違えて作品にそのまま登用してしまったように見える） どうも『VF2』はユーザー側の無批判な神格化が進んでいるように感じられる 「中国まで取材に行ったんだから、リアルに決まっている」という自主的な判断を拒否する声を何度か聞いたが、リアルさと日夜戦い続けているセガの開発陣はそんなこといわれても、全然うれしくないと思うぞ。

ナックルヘッズ [ACT]
メーカー：ナムコ／機種：アーケード

認められなかった傑作、ヴァンパイア

発売当初のインカムから、考えられない程人気を落としてしまった「ヴァンパイア」。多くのユーザーが口にする「ストIIの亜流」は正しい判断なのか!?

『ヴァンパイア』ほど、短期間でユーザーの評価が変化したゲームはないだろう。発売直後には格闘ゲームの頂点との大絶賛が、2月後にはクソゲー扱いなのだから。11月現在、ゲーセンの『ヴァンパイア』は数を減らしつつある。

本当に、ユーザーの感じた『ヴァンパイア』の最初のインパクトは見せかけだけのものだったのか実際にプレイすると何の特徴もない凡庸なゲームだったのか。ここでは、『ヴァンパイア』について検証してみたい。

『ストII』からの脱却が感じられる名作

『ヴァンパイア』で最も目立つ点は、登場キャラクターをモンスターに設定したことである。これ自体は別に目新しい試みではない。実際、モンスター格闘は存在している。しかし、『ヴァンパイア』はモンスターを選択することの意味をきちんと理解していることですぐれている。ここでのモンスターは「人間以外のもの」を意味しているのだ。他の同趣向の格闘が『モンスターによるストII』程度の発想にとどまっているのに対し、『ヴァンパイア』は「人間以外のものによる、人間の発想を越えた格闘」へとイメージを飛躍させている。この時点でカプコン開発は、自らのつくりだした『ストII』という枠から脱することに成功した。そして『ストII』の重力をふり切り、人間の動きという制約を排除したモンスターたちは、広い画面をフルに使いきった想像力の限界ともいえる動きを手にいれる。これにより、既存の格闘ゲームでは不可能な画面の面白さが表現されることになった

また、登場するモンスターたちはなじみある、もしくは姿形からその特質が理解できるものとされている。しかし、よく見るとその特徴は私たちの持つイメージと共通しながら、まるで違ったものとなっている。たとえば、ゾンビのザベルは、いわゆるゾンビ映画のゾンビとはあまりに異なっている。一般的なゾンビ像は、ザベルにおいてそれほど重要な特徴ではない。エレキギターを奏で、動きが素早く、足をチェーンソーや回転ノコへと変形させ（これはゾンビとスフラッタの近さによる発想だろう）、非常に挑発的な性格だ。これは「古いイメージを現代風にとらえなおす」という試みであり、『ヴァンパイア』独自のイメージを想像することに成功している。

グラフィックについても、ドットによる影つけという、いわゆるゲーム的な色使いを避け、あたかもディズニーであるかのような彩色がしてある　動くことを主眼においた絵であるためには、これもひとつの可能性の提示といえる。

キャラの動きの性質については33ページ佐藤氏の『暗黙の不可侵への挑戦』に詳しいが、ゲームにとって重要な要素である絵を描くということについてはどうだろう。

ヴァンパイア [ACT]　メーカー：カプコン／機種：アーケード

狼男のガロンは、顔→肩→腰→尾のラインが常に曲線を意識し、顔から肩へは前へと力を向けたラインとして描かれる。これにより、ガロンの変化=素早さ（曲線）や攻撃性（前へと向いた力）といった性格や特徴を、絵で表現しているのだ。これを理解し、実際に絵として表現するためには、高い画力と感性を必要とする。これだけの技量は、他メーカーの格闘ゲームには見ることができないのに対し、『ヴァンパイア』ではほとんどのキャラクターに、このような『絵』としての理解力と表現力の高さが発揮されている

上記したように『ヴァンパイア』の画面に表示される特質は、すべてレベルの高いセンスとアイディアによって生まれ、卓越した技術力で構成されている。1本のゲームにこれだけのすぐれた人材を投入し、また彼らがその技量を遺憾なく発揮している。これこそが、ユーザーの多くが最初に感じたインパクトを支えているものであり、初めの衝撃は決して見せかけだけのものではなかったのだ。

システムにみる『ヴァンパイア』独自の特色

では、ゲームのシステム自体はいったいどうであったのか。『ヴァンパイア』に特徴的なのは、通常技キャンセル連続技であり、ガード・キャンセルであり、空中ガードである。これは『ストII』によって確立した戦法を根底から変えてしまうものといえる。たとえば空中での攻防は、『ストII』的発想では基本的に「判定の強い方が勝つ」のであるが、『ヴァンパイア』はそうではない。空中ガードの後に攻撃を出すことができるため、相手の攻撃に対しての読みが要求される。また、連続技をガードしている最中に必殺技を出すことが可能なガード・キャンセルの存在で、一方的な守勢を挽回する機会が増えた。これらは選択肢を一気に多彩なものとし、戦いのバリエーションを豊富なものにしている。通常技キャンセル連続技も、ジャンプ攻撃が決まれば超強力連続技が決まるといった『ストII』的戦いを改める。必要となるのは、過去につちかった技術ではなく、新たに修得するべきタイミングなのだ。これは、91年から何の変更も加えられていなかった戦いに、新たな展開を生じさせようとするものだった。もちろん、旧来の戦いがある程度活用できるモリガンから、『ヴァンパイア』の独特な戦い方を不可欠とするビシャモンまで、キャラクターの幅は広くとられており、ゲームとして飽きがくるようなことのないようにつくられてもいる。

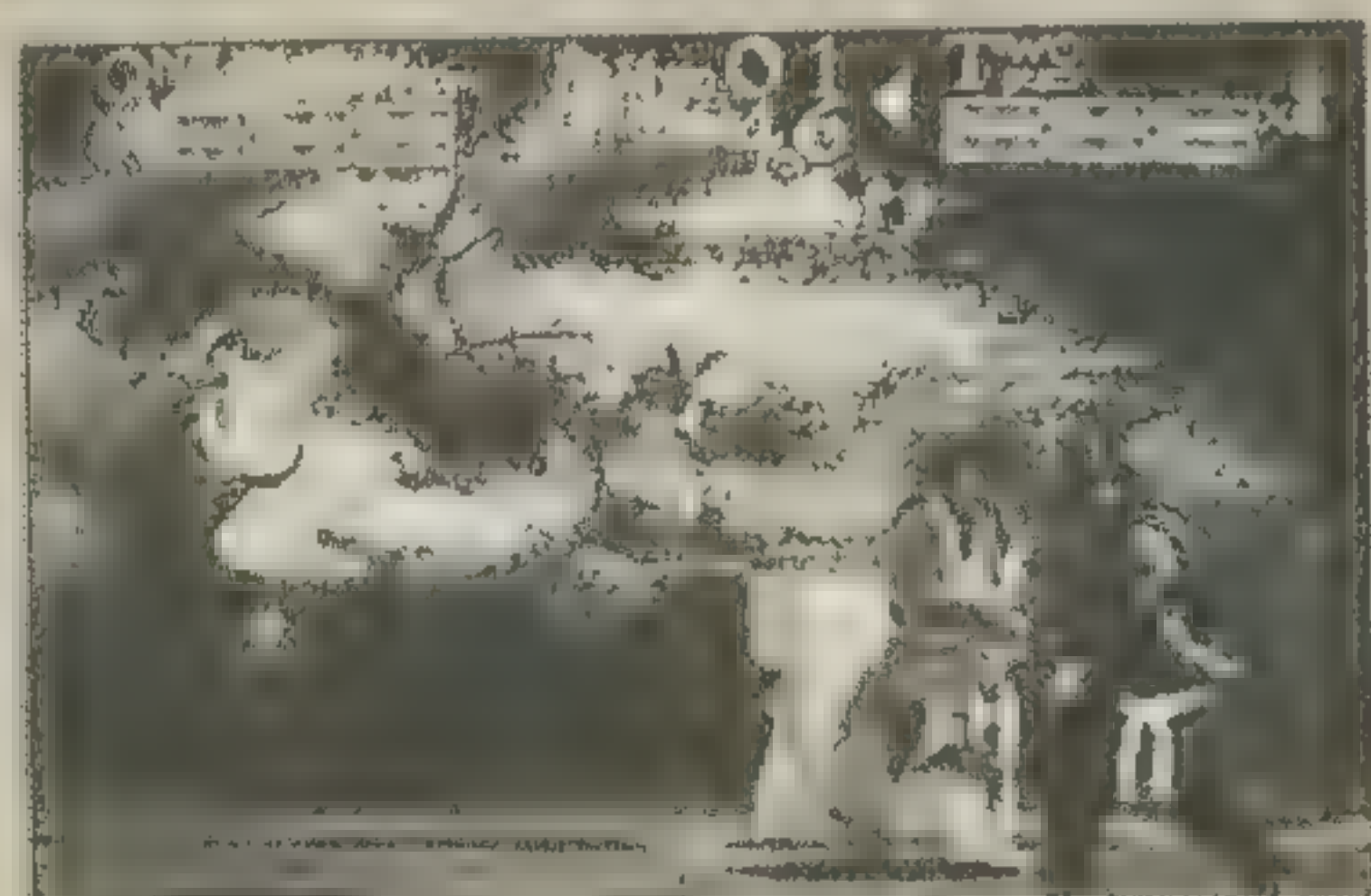
やはり、ここにも『ストII』からの脱却の意図はこめられており、それは成功したといえる。

過去の踏襲ではなく、新しい試みを…

では、なぜユーザーによって、このゲームは早々に飽きられてしまうこととなったのか。『ヴァンパイア』に対する否定意見として、「ストIIと一緒」もしくは「やれる事が少ない」という意見をよく

埋もれてしまった名作たち③

チャタンヤラクーシャンク

上中下段の攻防による、想像を絶するほど渋い空手ゲーム。死ぬほど地味な戦い、こまやかなキャラの動きやリアクション、驚くほど美しい透明感ある色使いとシンプルでありながら象徴性さえ感じさせるグラフィック、何故か大爆発するスタート画面、そして無闇に派手な審判のキビキビかっこよい動きと発声。お子様向けではない魅力に満ちあふれていた。こんなゲームはもう、二度と出ないだろうし、これを継ごうとする者もいないだろう。格闘ゲームのあだ花というにはあまりに美しすぎる。

チャタンヤラクーシャンク [ACT]
メーカー：ミッチェル／機種：アーケード

耳にする。すでにおわかりと思うが、これは前記したように『ヴァンパイア』を理解していないでの否定意見だ。新たなゲームを過去のルール（遊び方）のままでしか見ようとしないため、メーカーが提示した新しいルールを理解できないのだ。「キャラ性能のバランスの悪さ」をいうユーザーもいるが、それはゲームを全否定できる要因（注1）ではないだろう。たぶん、『ヴァンパイア』を否定するユーザーの多くは、旧来の連続技等に慣れきっていて、このゲームの意図を読みとることができなかったのだ。「自分たちの知っている戦い方で戦う」ことが好きなユーザーたちといえるだろう。つまり、彼らは『ストII』が好きなのであって、格闘ゲームが好きなわけではないのだ。格闘ゲームはたった3年の歴史で、すでにここまで保守化した層を生んでいる。彼らは自分たちが新しい試みを潰し、ゲームの未来をつまらなくしようとしていることに気づいていない。もちろん、メーカーはこの層だけをターゲットにゲームをリリースし続けることはできるし、安定した収益を見込めるだろう。だが、それは格闘ゲームのユーザーを、保守的なユーザーに限定した、低く先細りの安定にしかすぎない。これはかつてシューティングがたどった衰退の道であり、今格闘ゲームは、同じ道へと踏み込もうとしている。過去にたよりきるか、新たな試みを企てるか。『ヴァンパイア』がユーザーに新たな展開を見せようと努力したことは、ここまで詳細に検討した通りである。これらは本来、固定化しようとしている格闘ゲームを外へと開き、新たなユーザーをひきつけるためという意味もこめられていたはずだ。それは『ヴァンパイア』が次の時代へ向き、新たな方向性と可能性を開拓しようとした意図の存在をしめしているだろう。

前号予告の「ヴァンパイアの成功」について、多くの反論があった。それは「ヴァンパイアは決して成功していない」というものであり、たぶんそれは人気やインカムの面をさしての言葉なのだろう。

しかし、カプコン開発の試みた、高いレベルへの挑戦は、確実に目標へと到達し、それは「成功」と呼んで賞賛してよいはずだ。

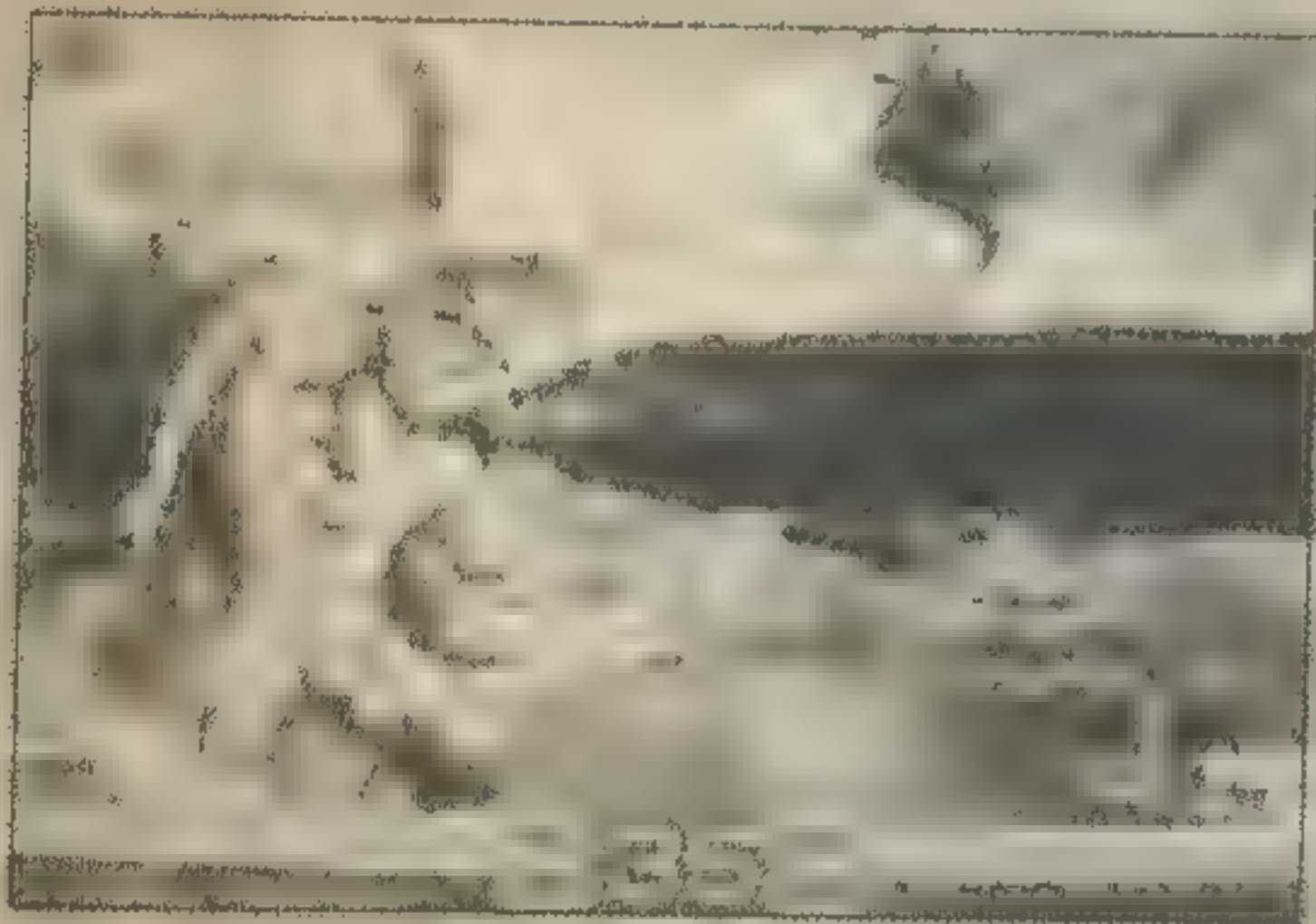
（注1）もし、バランスをとるという点について有利不利がまったくない格闘ゲームが出たなら、それは同キャラ対戦だろう。

埋もれてしまった名作たち④

ダークエッジ

名門セガの奥深さを感じさせる一作。誰もがストIIの幻影に縛られていたときに、ステージを線から面へと広げた。この発想の転換は、企画や開発の柔軟な思考をしめしている。もちろん、奥行きによる欠陥（一番手前にキャラが来ると、その背中で相手の姿が隠れてしまうとか）はあったが、次の世代への息吹を感じさせてくれた。この実験か、ストIIでありながら空間の広がりを見せるバーチャファイターへとつながっているように思えてならない。この柔軟さがゲームのよさのはずだ。

ダークエッジ
[ACT]
メーカー：セガ／機種：アーケード

カプコン新作

『X－MEN』は何を意味するのか!?

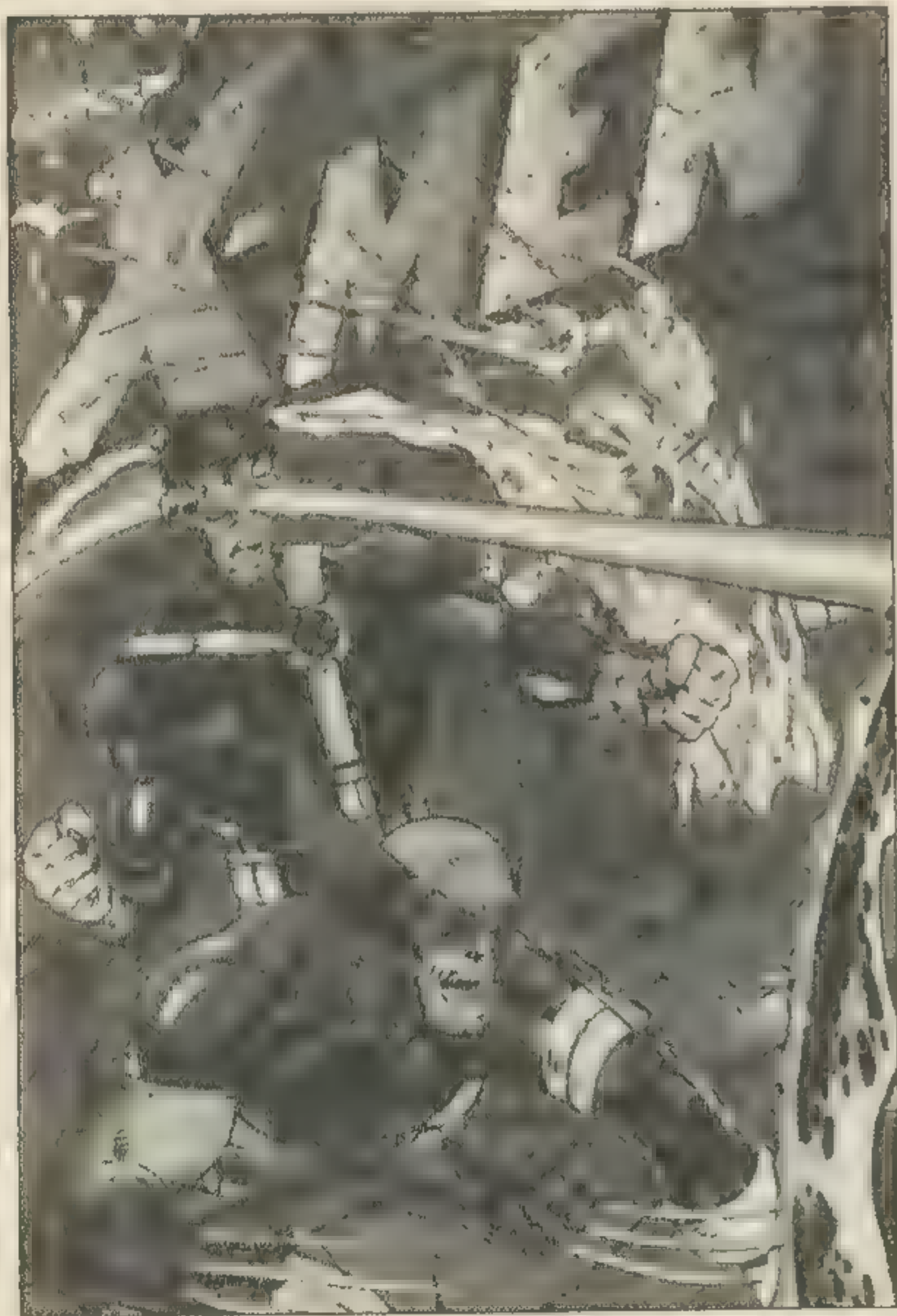
11月現在、『X－MEN』の広告がゲーム誌を飾っている。プレイした人によると「ヴァンパイアがプロトタイプに見える凄い出来」という話だ。期待はふくらむ。だが同時に「アメリカ向けのゲームで、日本はおまけだ」という声も何度も聞いた。これでいいのかと考えさせられてしまう。

『X－MEN』は30年もの歴史を誇るマーベル社の人気コミックだ。正確にニュアンスを伝えるのは難しいが、ガンダムの歴史とサイボーグ009の特徴と聖闘士星矢の人間模様とをミックスしてその20倍くらいといえるだろうか。アニメもやってるし、コミックも知っているかもしれない。

カプコンの『X－MEN』は、アメリカ市場をメインターゲットに置いた作品としか思えない。チョイスされたキャラクターに、日本では知られていないサイロック、シルバーサム、ライ、スパイラル等が含まれている。某誌で「アナカリスのような」と形容されたセンチネルは、長い歴史の間に無数の強化パーツで自分を覆った増殖型ロボで、それゆえに、奇想天外な体の変形を見せることができるのだ。以上のようなことをどれだけのユーザーが理解できるだろう。絵柄の問題もある。やはり、あの絵は今の日本の好みとは違いすぎる（コミックは日本の作家が描いている）。純粋にゲームとして見ればよいのかも知れないが、やはりキャラ物だし、その原典を知っているからこそ、本当の面白さが理解できるはずだ。

『X－MEN』はどこへ向けられているのか

たぶん、カプコンの『X－MEN』は、ずぬけた格闘ゲームとなるだろう。しかしこのまま、多くのユーザーが阻害された印象、置いて行かれた印象を抱くのなら、それはアミューズメントパーク構想によってユーザーを阻害した大メーカーと一緒になる。ユーザーとの間に距離をつくってしまった大メーカーは、結局ユーザーの気持ちを理解することができなくなり、AP構想後にもユーザーの興味をひきつけることができなくなってしまっている（セガは確実にかつてのユーザーとの距離を取り戻しているが）。前号にもあったようにユーザーは誰もカプコンというメーカーを、ゲーセンから失いたいとは思っていないのだ。たとえば広告に「アメリカから逆輸入」とか「アメリカからすごいやつらがやって来た」とでもコピーを打てば、ユーザーの疎外感を打ち消すことなど簡単なはずだ。

小さなことかもしれないが、想像以上にユーザーは事態が見えているし、嗅覚も鋭い。そういったユーザーを視野の中にいれておくことこそが、メーカーとユーザーのあいだに信頼関係を構築するために必要なことだと思うのだ。

これが原作の「X-MEN」だ。翻訳本は、「X-MEN.1の磁界の帝王マグニートー」が小学館プロダクションより発売中。30年の歴史を持つX-MENの魅力溢れるキャラクターたちが画面せましと活躍する。

X－MEN
[ACT]

メーカー：カプコン／機種：アーケード

格闘ゲームが終焉を迎えたというのは、マスコミの勝手だ。

格闘ゲームは本当に終焉を迎えたのか？ゲームという大きな流れの中での位置を語ってもらう。

ゲームアナリスト　平林久和

批判を受けるべきなのはマスコミ

格闘ゲームは終焉で、それを作っている奴は馬鹿だって発言するのは嫌なんです。メーカーが格闘ゲームを作るのは、ヒットしているんだからある意味で当たり前今この世の中で、類似商品がいっぱい並ぶことって避けては通れないことなんですよ。それをいうなら、ゲーム業界だけじゃなくて、みんなにも言わなくちゃいけないじゃないですか。トヨタと日産もセルシオとインフリティ作って、模倣自動車だって

むしろ、今の格闘ゲームの終焉とか、いけないんじゃないかということについて批判を受けるべきはマスコミじゃないでしょうか。格闘ゲームという称号を安易に使ったことが、一番よくなかったんです。ジャンルを限定するには、格闘ゲームはシステムおよびプレイヤーの受ける気持ちが、すごく限定されすぎてますよね

だからイーアルカンフー、ストIIでよかったわけですよ。でも、格闘ゲームっていう一般名詞が与えられることで、メーカー間に似たようなものを作ってもいいという免罪符が与えられちゃうんです。

で、それがはやると、まるで当たり前のように「格闘ゲーム大特集」っていって、各社の格闘ゲームや必殺技コマンドを紹介するすると「格闘ゲームって僕には難しいから」と人が離れていく状況も起きるわけです。それよりも、格闘ゲームは今後どのように進化していくべきかっていうベクトルをユーザーに見せたり「これってますますおもしろいよね」という特集をするべきだったんです。

ストIIはすでにその役目を終えた。

格闘ゲームはゲームデザインのレベルからいえば、ストII以降、バーチャファイターが登場するまで停滞していたと思います。スト

ゲーセンに聞く格闘ゲームは今

渋谷　中央プラザ

ちょうどストIIが出たころに店を出したんです。対戦台をやってみたところ、売り上げがすごくよく、恩恵にあずかりました。最近『スパIIX』が、波はあれ一番の人気商品です。あとSNKのものがなんとか。ユーザーさんの目が肥えましたし、二番せんじのゲームが多いですからね

有楽町　モンタナ

今年は格闘ゲームの筐体を減らしました。対戦も最近はあんまりはやらない気がするんですよね。どんな勝ち方をしても勝ちは勝ちですが、その過程で納得がいかないと、お客さんは不満を抱きますから。だからバーチャファイター2を対戦で入れるかどうか、最初は考えました。バーチャ1のときは、

Ⅱまでは進化がありましたからね。だからその意味では、ストⅡというのはその役目を終えてしまっている。その後ずっと停滞しているのにもかかわらず、みんなで嘘のお祭騒ぎをしていたという感じはありますね。

考え方っていうのかなぁ。あっちのゲームの必殺技が6種類だったから、こっちは7種類みたいなことは、誰でも考える変化ですよね。それはプロらしくない。でも、格闘ゲームのこれまでの進化って、速くなった、キャラクターが多くなった、武器を持った、操作系が簡単になって必殺技のコマンドがシンプルになった、あるいはもっとマニアむけに複雑になったという部分なんです。それってキャラクターの周囲だけがいつも変わっているわけで、あまりいい、美しい商品開発じゃない。プロのやる仕事じゃないわけです。それならもうちょっとプロであれば、床がどんどん狭くなって抜け落ちるとか、上からとげがずんずん落ちてくるとか、新しいゲームルールを創造するみたいな方向性はあったと思うんです。でも、格闘ゲームをそっちに導く批評は全然なかったし、今度の必殺技はこうだよ、このゲームの特徴はコマンドの出しやすいことだよというようなお話がまかり通っているんです。

プロフィール
平林久和（ひらばやし・ひさかず） 1962年生まれ。(株) インターラクト代表・ゲームアナリスト。ゲーム産業の考察に関する第一人者。「ビジネスとしてのゲーム」に関する鋭い切り口の分析には定評があり、寄稿・講演もこなす。著書に「ゲーム業界就職読本」(アスキー)。

明るくディスカッションできるように・・・

じゃあどうすればいいかというと、なぜこんなに多くのものが出てるのかということと、多さというのをどうすれば解消できるのかというようなことを、批評家の話のレベルで、明るくディスカッションできる関係を、ゲームマスコミとメーカーの間でつくるべきだと思うんです。何か発言するのなら、そうした場に参加したいと思います。いいんだよ儲かればって作っている人がいる。それに対して、似ているゲームがあるから終焉だっていうのは誰でも言う理想論です。この議論だけっていうのは話がかみ合いもしない。何か共通言語を持たないと。この状態って不幸だと思うんです。

うちは対戦やってないですから。それでもかなり売り上げは上がりましたし、それが逆によかったかなというところです。まあ、バーチャ2は入ったばかりで、多くの人にやってもらいたいということで対戦にしましたが、店内で賛否両論はありましたね。

池袋　ゲームファンタジア

格闘ゲームはサイクルが非常に短いです。クイズとかパズルは平気で1年、2年売れるのもあるんですが。「スパⅡX」が長いですけど、それでもまだ半年です。特に奇抜な操作性を加えたものは、寿命が極端に短くなります。うちは新製品は一応みんな入れますが、それをさっぴいて考えれば、カプコン、SNKの王道以外はまったく売れてないですね。一日で売り上げが下がるのが目に見えるほどです。1週間でなくなるものもあります。よほど強力なキャラクターパワーがあるもので、やっと1月くらい売れるかな、という程度です。

進化、革新、新しい方向性

これからの格闘ゲームはどうなるのか？このジャンルがより良い方向性を生みだすために・・・。

「ストII」は役割を終えようとしている

「ゲーム」に徹した闘神伝（タカラ）は新たな可能性を示している。

対戦格闘ゲームは今、転機を迎えようとしている。それは「ストIIからの脱却」という試みを課せられた、大きな別れ道だ。3年ものあいだ、ゲームの機軸をなしてきた『ストII』の功績はあまりに大きい。しかし、『ストII』のつくり出した対戦格闘ゲームという形式は、役割を終えようとしている。ユーザーは『ストII』的な格闘に慣れ、新鮮さを感じることができなくなっている。もはや、『ストII』の延長線上にある対戦格闘ゲームを喜ぶのは、一部のマニアックなヘビーユーザーだけになりつつある。ここで、かつてのシューティングのようにユーザーを限定して緩やかに縮小してゆくか、新たな面白さを提示してユーザーを魅了するかは、ひとえにメーカー努力にかかっている。だが、問題がないわけではない。それは、この3年間の流れの中にさえ見い出すことができる、根本的な問題だ。

まず、メーカーはあまりに『ストII』的な発想にあぐらをかいてきたのではないか。最もユーザーになじみ深いシステムだから、受け入れやすいことは確かであるが、それに身をゆだねてしまうのは良いことではない。ユーザーを育てることを忘れると、その結果、ユーザーの多くは保守化し表層部分のみを食い荒らす消費を当然のことと思うようになってしまう。すぐれたシステムはそう簡単につくられるものではないが、常にそれを試みなければ、将来性を最初から否定することにもなりかねない。意欲作である『ヴァンパイア』は、『ストII』によって構築された消費の形態にあって異質であり、それゆえにユーザーの多くが理解できなかったのだ。これは『ヴァンパイア』の欠陥ではなく、もっと大きな、対戦格闘ゲームという枠をただ小手先の変化だけで消費してしまい、ユーザーに対しての新しいアプローチを続けてこなかった、ゲーム業界全体が持つヒット作の後追い体質のもたらした弊害なのだ。同様のことが、今度は『バーチャファイター』に対して行われつつある。『ストII』的戦いを踏襲しながら、まったく新しい様相を見せ得た『バーチャ』の功績は大きい。だが、安易な意向として今度は「バーチャをつくれ」といわれ、ただコピーとしての『バーチャ』、ポリゴンで格闘であるというだけのゲームが頻発しそうな雰囲気がたちこめているように感じられる。もし、そ

イラスト／寺田克也

れでよいと思っている開発者がいるのなら、クリエイターとしてのプライドが無さすぎないか。「バーチャをつくれ」といわれたなら、「バーチャでありながら、バーチャを越える」ものをつくるべきではないのだろうか。これはアーケードではないが、プレイステーションでリリースが予定されている『闘神伝』はそんな意味で大きく肯定できる。『バーチャ』の持っている「ポリゴン世界」を利用しながら、『ストII』的な格闘をする。だが、『闘神伝』は、「側転」というたったひとつのシステムを追加することで、『ストII』的ライン上の戦い（これには『バーチャ』も含まれる）を「奥行きのある面」の戦いに変化させているのだ。この一点だけで『闘神伝』は、『バーチャ』や『ストII』といった過去の作品の延長上にありながら、新しいゲームとしての発展性を得る可能性は感じとれるだろう。もちろん、常に斬新な物だけをつくり続けろといっているわけではない。それはあまりにリスクが大きいだろう。ただ、過去のすぐれた点を採用しながら、次を目指した試みを企ててほしいのだ。

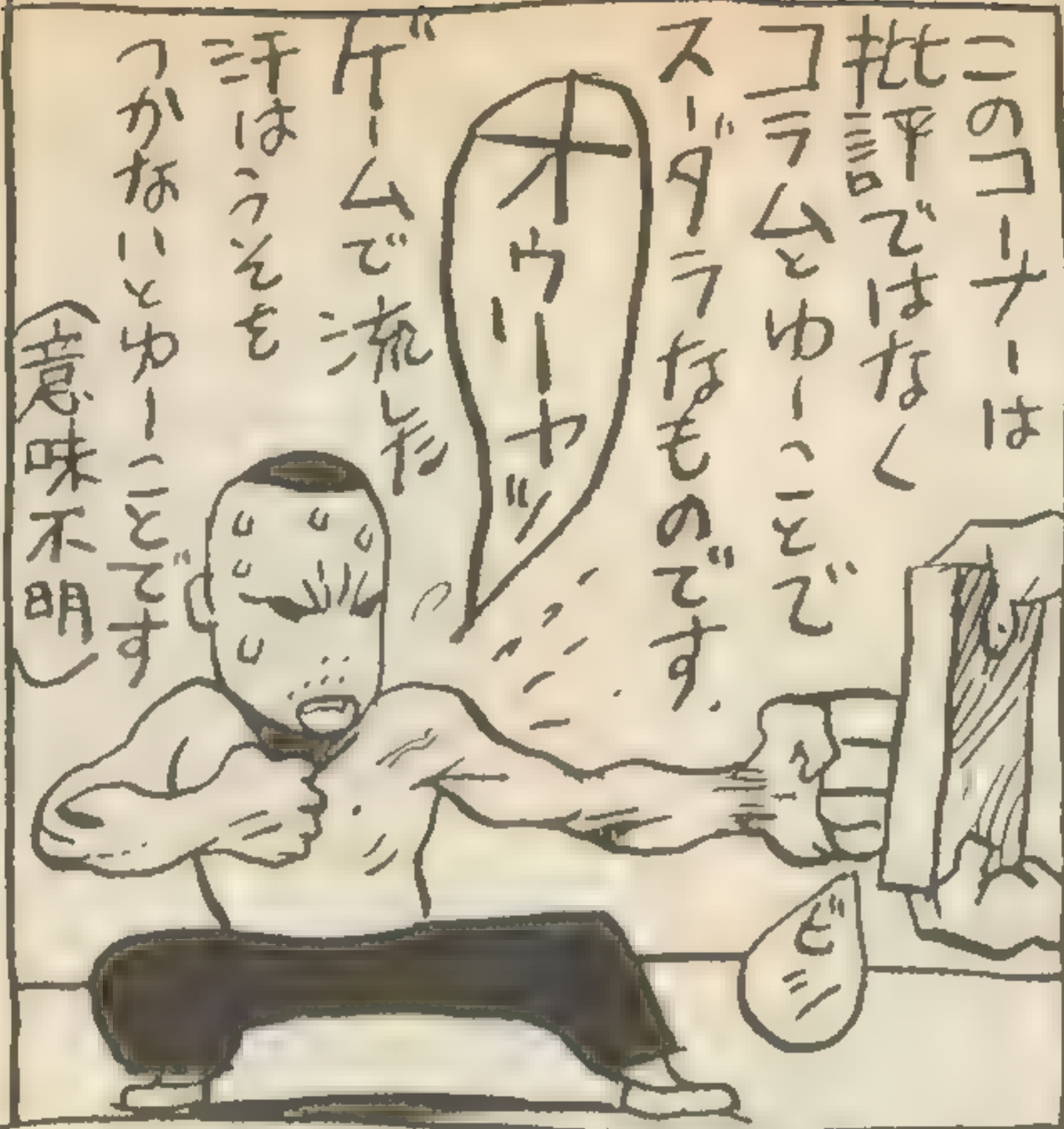
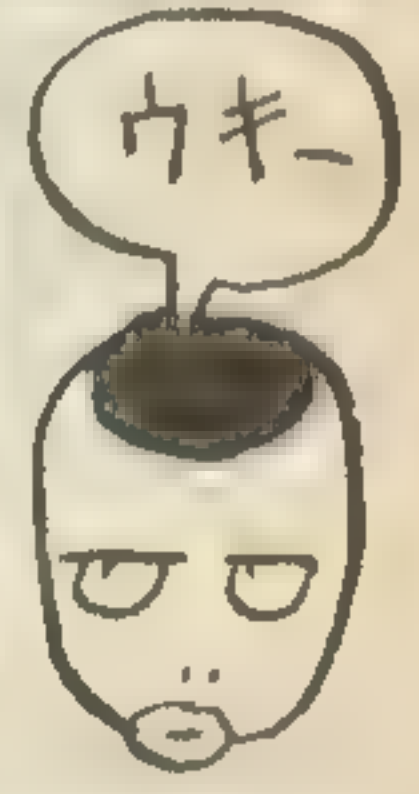
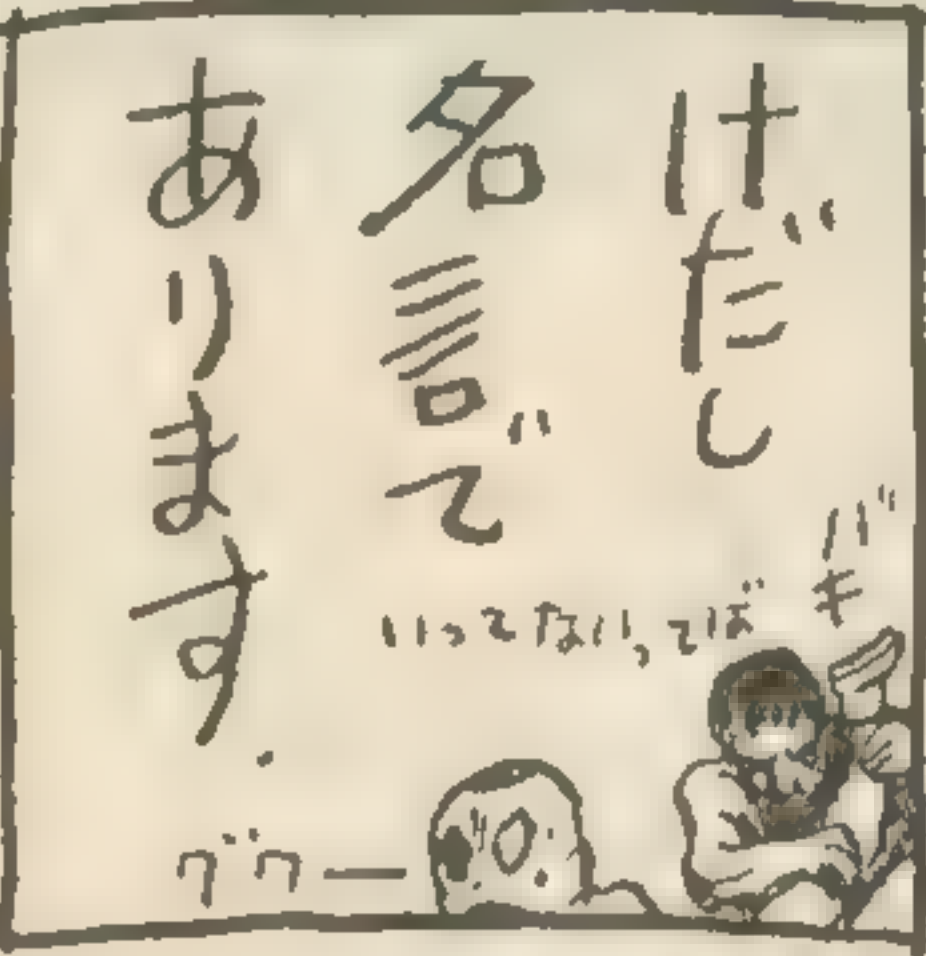
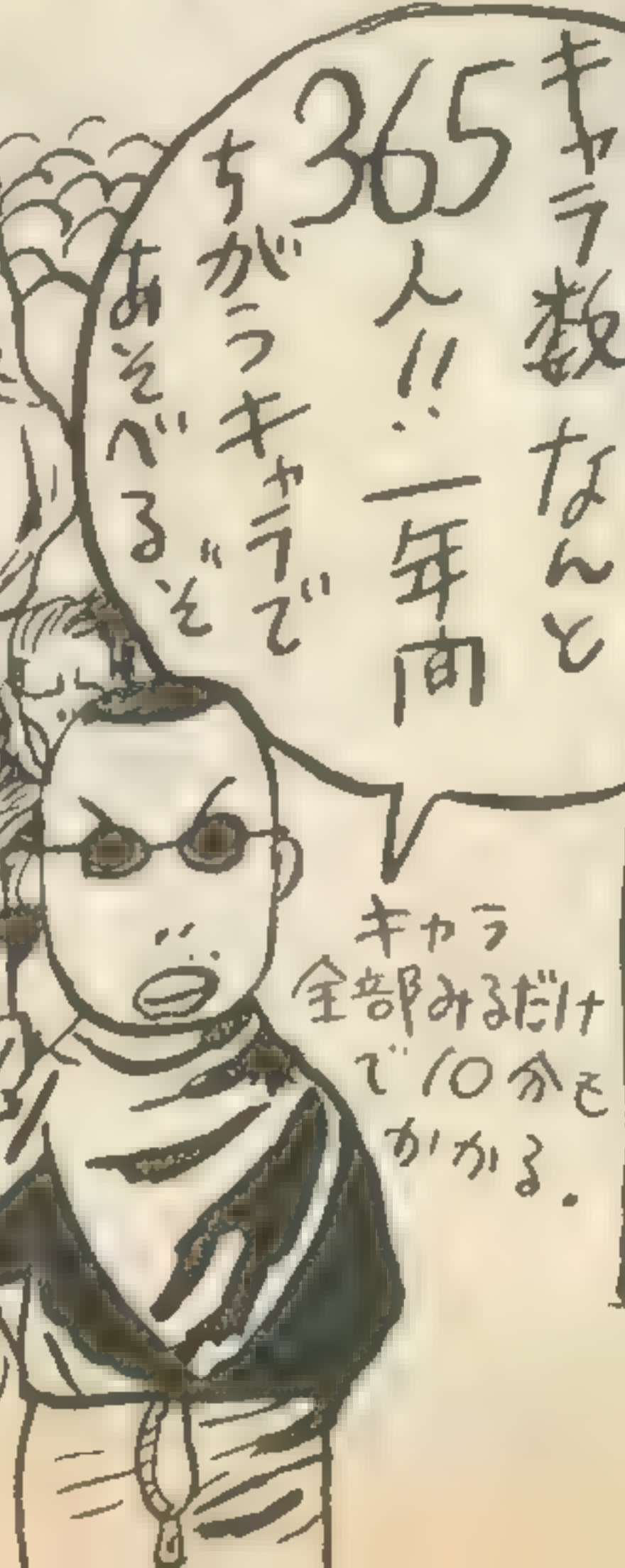
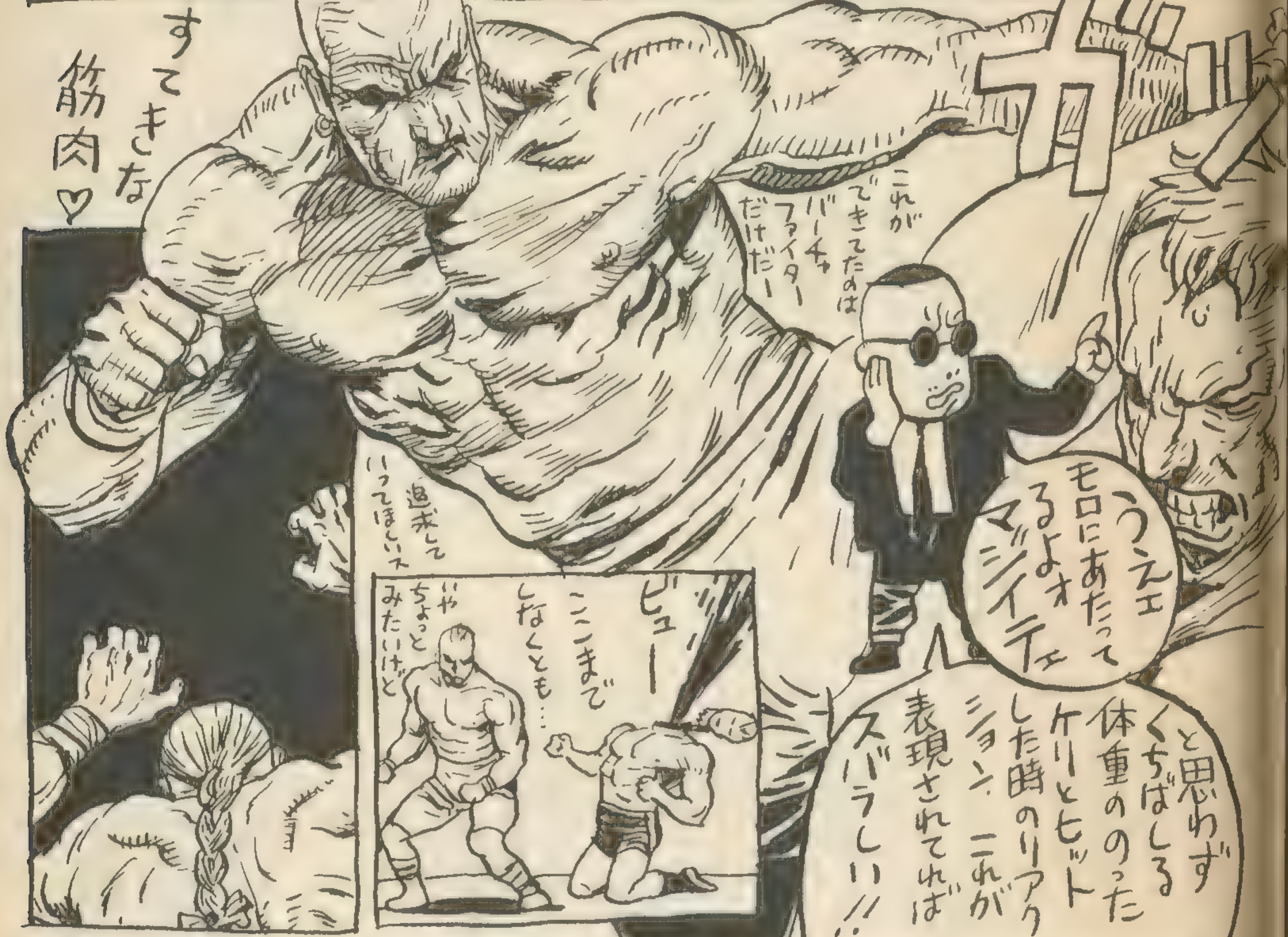
良質なユーザーを育てるという事を望みたい

『ストII』にあてこんだつくりに関係して、あまりに質を度外視した安易な展開という問題もある。キャラクターだけに負ったつくり、前作の人気をあてこんだ続編、アイディアにたよりきった内容。こういった作品は、急速に概念を食い尽くし、特有の魅力を完全にいろあせた物へと変えてしまう。

メーカーは次々に新作をつくり続けなければならないという宿命を背負ってはいるが、粗製濫造という状況はさけなければならない。ある意味、対戦格闘ゲームはそれをしてしまったのかもしれない。数が出ることで、ユーザーの嗜好の多様さに応えることができ、また実験作として忘れることのできない隠れた名作を生みもした。だが、多くの作品は、練りこみの足りない、アイディアやキャラクターだけにたよりきった作品であったことも事実だ。たとえ、ゲーマー人気が爆発しようとも、クオリティーの低いゲームは、決して『外』のユーザーをひきつける力を持ってはいない。もし『ストII』が最初ではなく、クソゲーが最初であったなら、対戦格闘というジャンルはここまで大きく成長することがあっただろうか。マニアは保守的である。『保守的な作品』は『外』の人間には受け入れられない。これは結果としてジャンルをダメにすることだろう。

アーケードを中心に見てきた対戦格闘ゲームだが、これからもこのジャンルの消費は続くことだろう。メーカーには、良質なユーザーを育てることを念頭に置いた、良質なゲームづくりを望みたい。それが、対戦格闘ゲームというジャンルを、マニア受けという危険な道から救い出す唯一の打開策となるはずだ。対戦格闘というジャンルのおかげでゲームは豊かになった。そ、それを失うことは大きな痛手に他ならないのだから。

（文責：磯崎秀次）

ハイパーソリッド闘神伝 [ACG]
メーカー：タカラ／機種：プレイステーション

ヤーヤーヤーヤー
ヤッどもども
てらだっす.
バーチャファイターの
イラスト描いてます
キャラデザインはセガです.(念のため
このコーナーは
批評ではなく
コラムとゆーことで
スーダラなものです.
オウーヤッ
ゲームで流した
汗はうそを
つかないとゆーことです
(意味不明)
ビシ
左手中指
複雑骨折
てらだかつやの
ダブルリングアウト!
DOUBLE RING OUT
GAME CRITIQUE SPECIAL GOLD!
ウキー
そして私が今もっともハマってる
ゲーム.それは!!!!
ザデンジャラスキングオブスーパー
ストリートモータルバーチャ
ファイティング侍コンバット
餓狼ボコスカ伝説2ダッシュダッシュ だあ!!!!!
略称デンツー
私のコマンドサンボの
師匠ヴォルクハンが
「すべてのゲームは
格闘技だスパシーボ」
と言っておられるが
けだし
名言で
あります.
いってないってば
バキ
グウー
リングスロシアの関節技の魔術師
キャラ数なんと
365人!!一年間
ちがうキャラで
あそべるぞ
キャラ全部みるだけで10分もかかる.
いってない
いってない

なんてな
そんなゲームはないが
ところで格闘ゲーのリアリティーとはなにかっ！
それは絵のち密さなんかじゃけして無い。技の種類でも無い。
それは痛さと肉の重さだと断言していい。
いいのかっ
すてきな筋肉♡
ガガッ
これができてたのはバーチャファイターだけだー
うえェマジイテェモロにあたってるよォ
と思わずくちばしるケリとヒット体重ののった時のリアクション。これが表現されてればスバラしい!!
ビュー
ここまでしなくとも…
いやちょっとみたいけど
追求してってほしいス
あとは汗だな
とびちるあせ
←新発売格闘ソフト専用「スエットシャワー」
そりゃそりゃ
ガチャガチャ
とびちる汗
TERRA

バーチャファイター2はリアルな人形劇!?

高い評価を受けているVF2。その動きは本当に「リアル」なのか？技術的な見地から「2」を「1」と比較分析してみる。

中村一姫

テクスチャーマッピングの導入とシェーディング

私が、AMショーおよびロケテストで感じた「VF2」の第一印象は「リアルな人形劇」であった。これはなぜか。

表面的なことからいってみれば、「VF」から「VF2」への大きな変化として、基板の変更に伴うテクスチャーマッピングの採用があげられる。テクスチャーマッピング、つまりポリゴンに2Dの絵を貼り込む手法によって、より凝った質感表現が可能になった。キャラの背中に刺繍が施されていたりするのがそれであるが、なぜかそれらから受ける印象は妙に玩具っぽい。キャラの服装、背景、共に原色を多く使いすぎているためだ。もともとセガのグラフィックは派手で目立つ物が多い。ゲームセンターに置かれる場合、これは重要なことの一つではある。が、安易に原色を使いすぎるのはどうだろう。

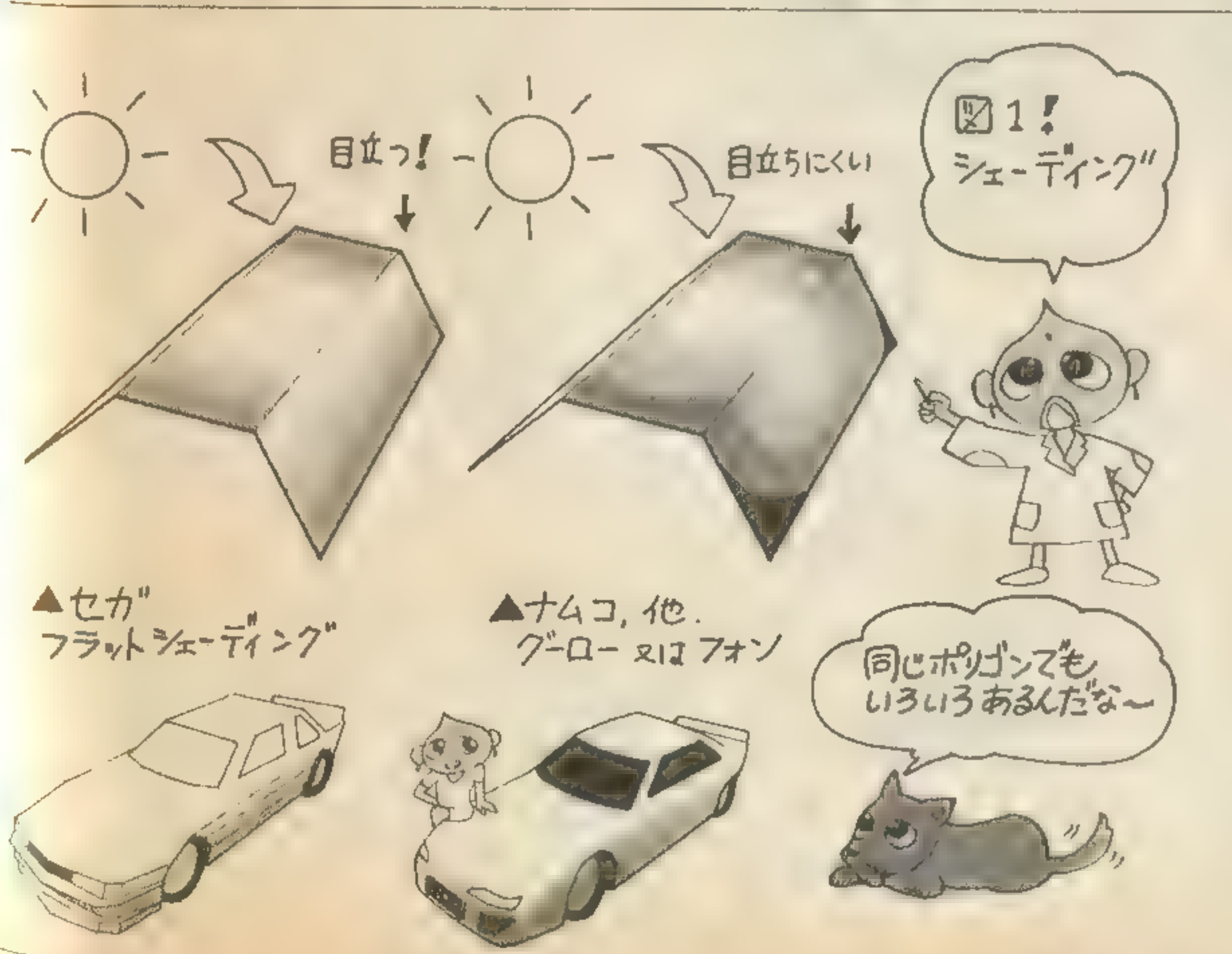
また、背景もキャラも同様に派手に描かれている場合、物の遠近が掴みづらくなる。空気のある場所では、物は遠くへ行くとかすみ、色が薄れる。この表現がなされていないため、世界全体の距離感が乏しくなり、それに伴って物がどれだけの大きさを持っているのかもわかりづらくなってくる。

加えて、シェーディングの問題がある。シェーディングとは、ポリゴン1枚ごとに陰影を付けることにより、面の丸みを表現する手法であるが、この基板のそれは非常に中途半端にしか作用してくれない。ナムコのリッジレーサーと、セガのデイトナU.S.A.の差のようなものだ（詳しくは図1を参照のこと）。そのため髪や服などの表面までもが堅く見えてしまうのだ。

細かな模様などはテクスチャーにおまかせで、そこに割いていたポリゴンを他に回せるようになり、背景にも立体物を置けるようになったのだが、その構成は、一枚絵の遠景／描き割り〜立体の近景／大道具〜リング／舞台という、劇の舞台構成と同じものである。これも人形劇の印象を強める結果となっている。一枚絵は最遠景にとどめておき、できるかぎり多くの立体物を遠景〜近景に置くことで回避は可能だが、それにはポリゴン数が少なすぎたのであろう。

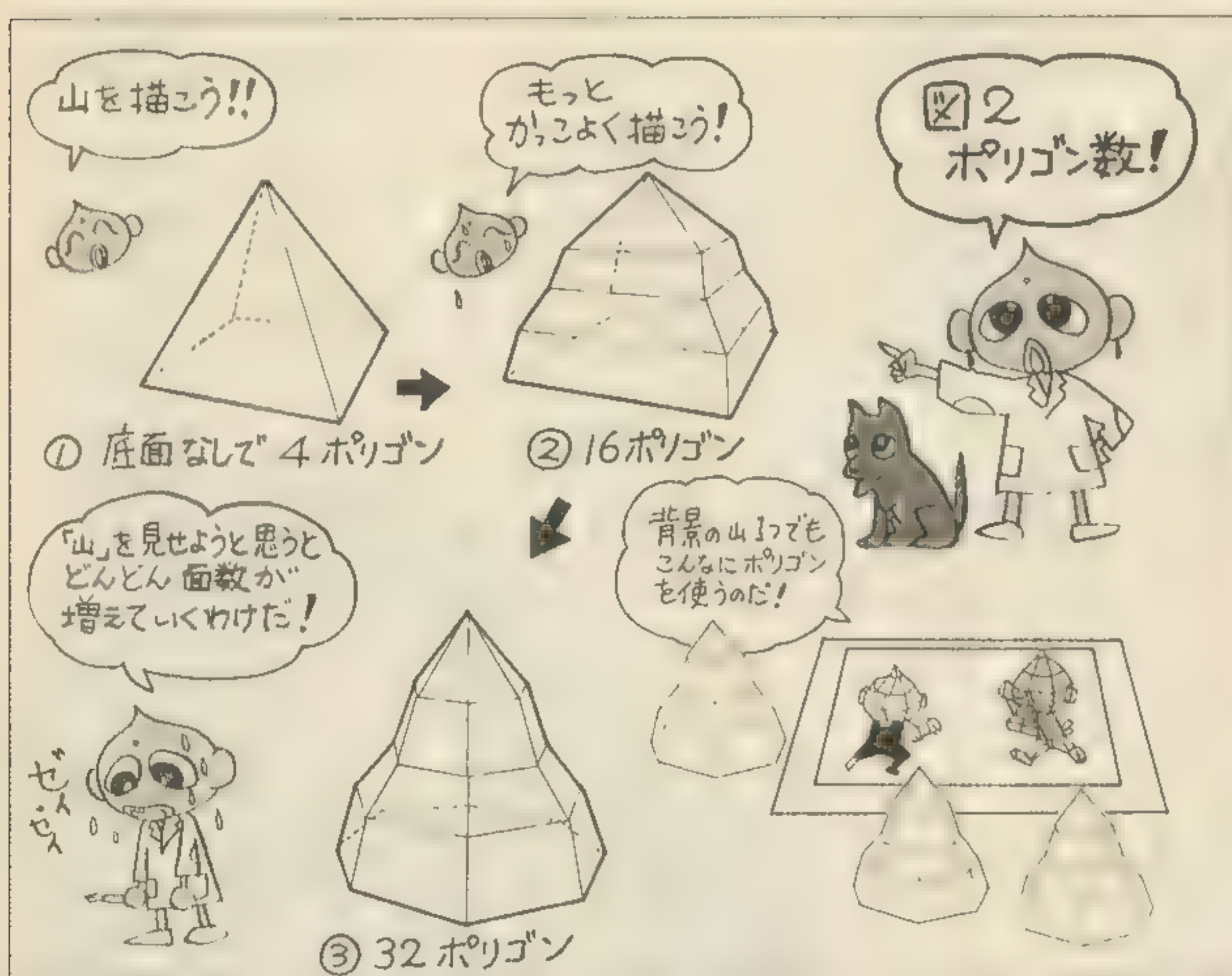
▲セガ フラットシェーディング"

▲ナムコ，他． グーロー又はフォン

イラスト：岩井みやこ

基板スペックでは三十万ポリゴン／秒とあるが、画面の描画は六十分の一秒毎なので、実際は一画面内に五000ポリゴンが限界であるということだ。多いか少ないか良くわからんという人も大勢居ると思うが、この数字は大変少ないのである（図2を参照のこと）。

VFに見る、記号化に伴う「リアル」さ

「VF」にはテクスチャーマッピングもないし、背景に立体物もない。かといって「VF2」より人形臭く思えないのは、そういった表層の部分があまりに現実から離れているため、逆に単なる記号と化し、それが現実に存在したらどのようなものかという判断の範疇外になっているせいだろう。また「VF」の（ある種の）「リアル」さは、ひとえにその動きによるところが大きい。VF2において、この動きの部分はどうなったのであろうか。

例えば、パンチを一発打ってみる。腕の関節なら、大まかに分けて肩と肘の二個所。腕が伸びて行く瞬間と、伸ばしきり、引かれて行く瞬間とでは、この二個所の動きや位置は別のものとなる。もちろん、パンチは腕だけで打つものではないので、体全体の動きが、腕を伸ばすときと引くときでは別のものとなるはずである。3Dで動きを付けるツールというのは大抵、始点と終点を決定するとその中間を自動的に作成するものであるが、単純に腕を縮めた状態が始点、伸ばした状態を終点、そこからまた縮めた状態へ戻すだけでは人間の動きにはならない。実際、人間は、常に重力に引かれつつ、何本もの筋肉が、骨を引っ張ったり押したりしながら動いている。ここを考えないと、できあがるものは骨と関節だけでできた人形と化す。「VF2」の、特に新規に作られた動きに関しては、これが強く感じられる

「VF」ではこの動きの問題を、2Dアニメーション的なデフォルメをうまく使うことにより回避していた。動きのタイミング「ためと引き」のデフォルメだ。しかし「VF2」では「実際の動き」に妙にこだわったのか、このデフォルメも妙に弱い。おかげで動きが堅く見えてしまっている。

技それぞれの持つ意味合いの表現も薄い。技の形は正しくともその意味合いの表現が足りないため、動きの説得力に欠けるのだ。

結果、「VF2」では動きの部分も、堅く、軽い、人形のようなものに見えてしまっている。

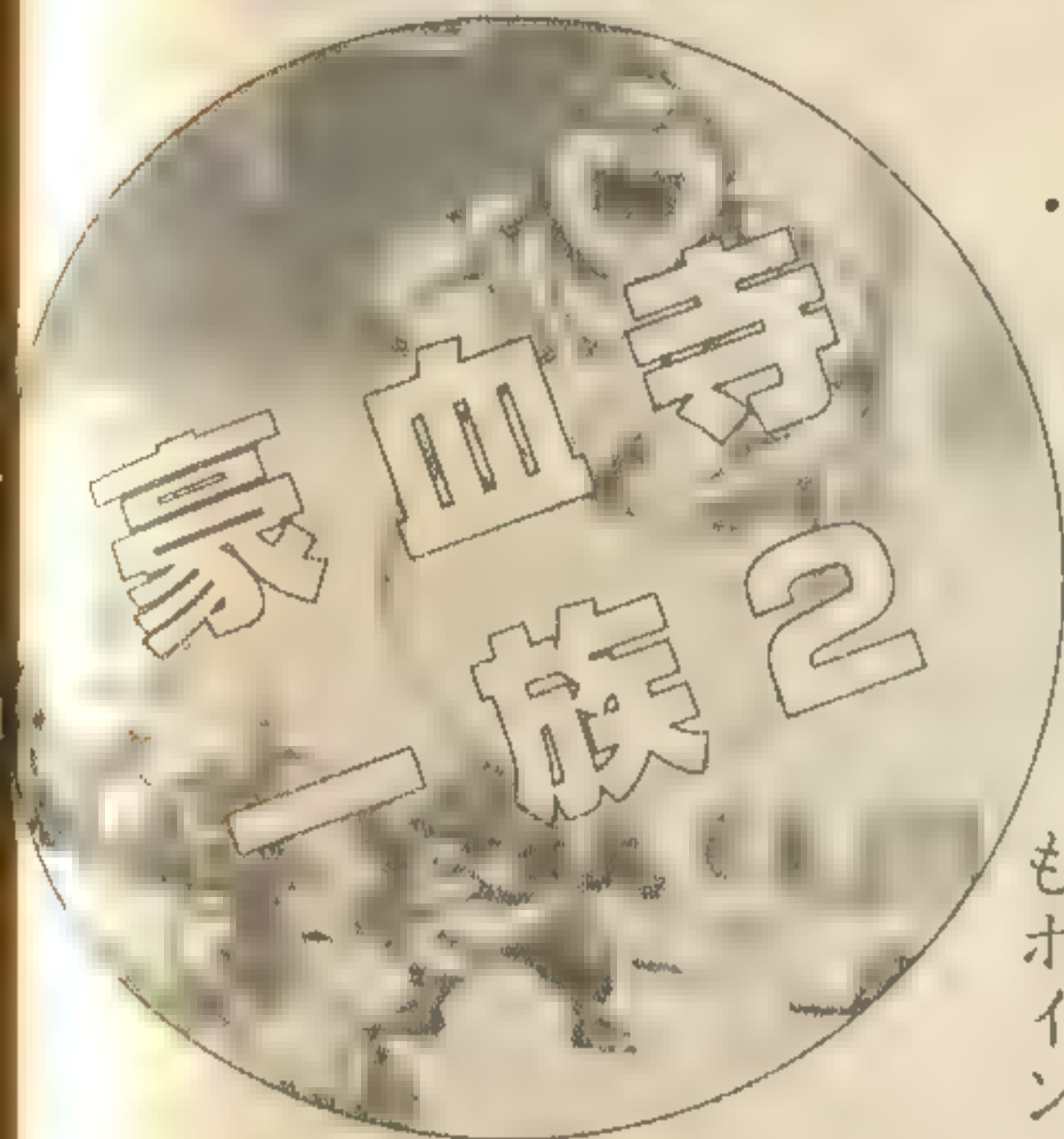
結局、ハードの技術、ソフトの技術、人材の量や質、掛けられる時間等、目指す目標に対してすべてが中途半端であったゆえ、「人間」にはならず、「人形」になってしまったのか。どちらにせよ、ゲームとして抽象化された「VF」があり、本当に戦っているような「リアル」を理想とするなら、その過程として「人形劇」のようなゲームが存在していてもおかしくはないと思うのだが・・・・・。

プロフィール

中村一姫（なかむら・かずき）1968年生まれ。3DCGの開発に従事し、現在次世代機関係の仕事もこなしている。主な使用機種はアミガ。最近コモドール社が倒産したため、入手困難になってしまったアミガ4000を買いのがしたことを非常に悔やんでいる。

OTHER GAMES

その他の格闘ゲーム

豪血寺一族2／ドラゴンボールZ2スーパーバトル／機動戦士ガンダムEX-REVUE／カイザーナックル／痛快ガンガン行進曲

メーカー：アトラス／機種：アーケード

犬、幼児、魔女っ子、老人が何故格闘を!?

前作『豪血寺一族』で提示した「楽しみ方のポイント」を推し進めた作品。点滴打ってるヨボヨボじじいや妙にリリカルで少女趣味のばばあ、犬だけどいい男だったり、手からランプの精を出したり。この無茶苦茶さ加減は、ゲーマーでなくても理解可能だし、インパクトがありすぎる。自分たちの作品にあって他作品にない部分をはっきりと理解し、それをより効果的にランクアップさせている点は、お見事という他ない。必殺技コマンドやダッシュのタイミングは、濃いゲーマー以外が楽しめるくらいの難易度におさえてある点もポイントが高い。変にズレてる歌とかも、ちゃんと笑いのつぼをおさえてあるし。つい本気になって、勝ち負けにこだわり、目を血走らせてしまう対戦格闘ゲームの中で、「遊び」を主眼に置いた唯一のゲームといえるかもしれない。ただ、できることなら、もう一歩か二歩上のグラフィックをめざしてほしい。新キャラはかなり楽しい「絵」になっているのだが、追加変更されているとはいえ旧キャラが寂しい。画面の中でもっと息づかいが感じられるくらいに、「絵」としてのかっこよさがほしい（背景もね）。デモ画面のクオリティが全編にあれば、凄い作品になるはずだ。キャラ間のバランスについては、こーゆーゲームなのだから、いうのは野暮だよね。

とりあえず楽しめばいいわけだ。笑っててもよいね

モビルスーツと侍の類似を確認できる作品

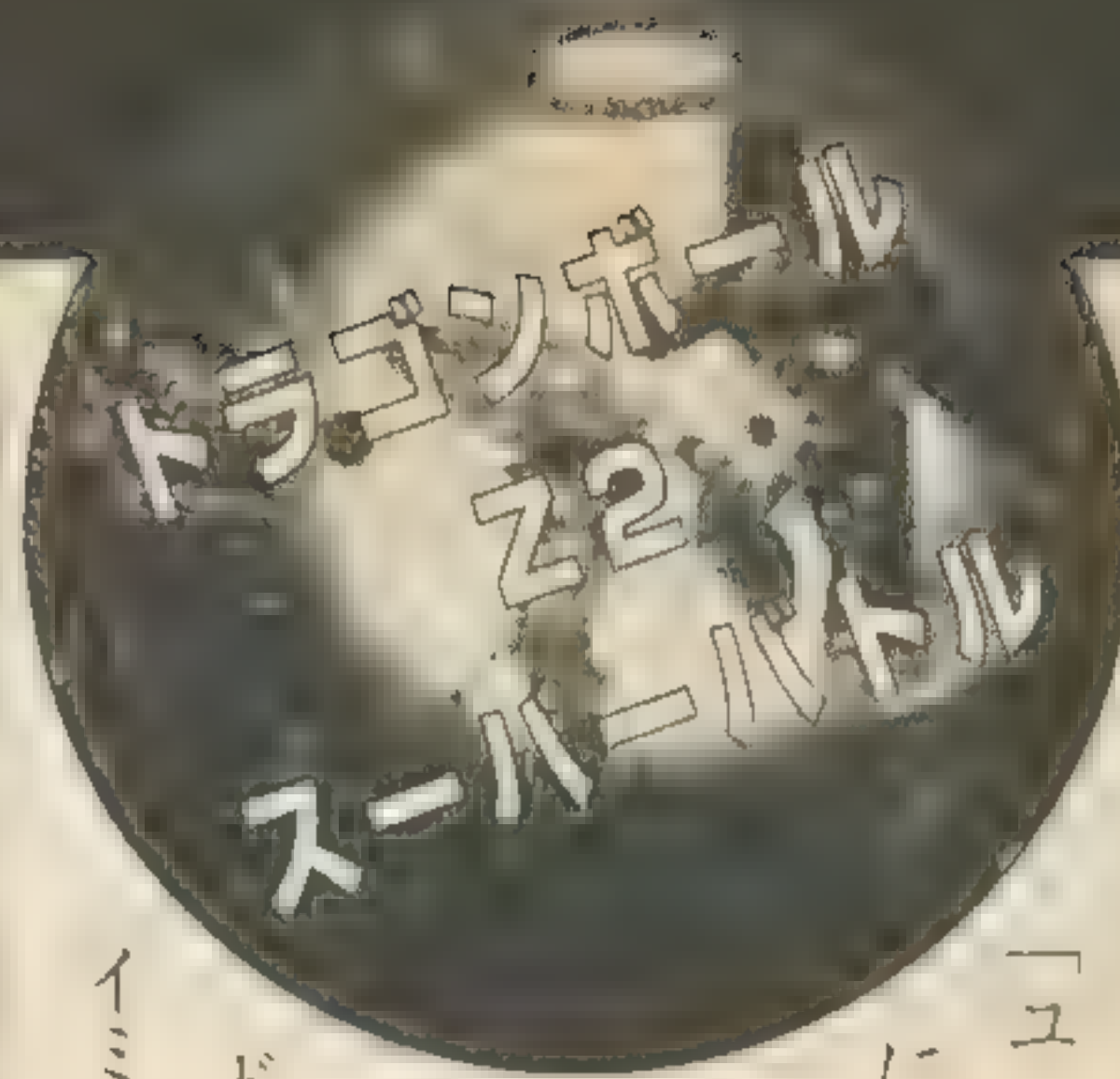
「ガンダム」でサムスピとゆーB級ノリがお見事。多数ある格闘ゲームなのだから、最初から本流ではなく亜流を狙うというコンセプトは、すごく正解だ。ボスが、発売からしばらくたつと使えるようになるというのも、B級っぽくていい。開発を担当したのは某ア[illegible]ュ[illegible]だとも聞いたが、バンプレがこのままB級王をめざすと凄いかも。

機動戦士ガンダム EX-REVUE

メーカー：バンプレスト／機種：アーケード

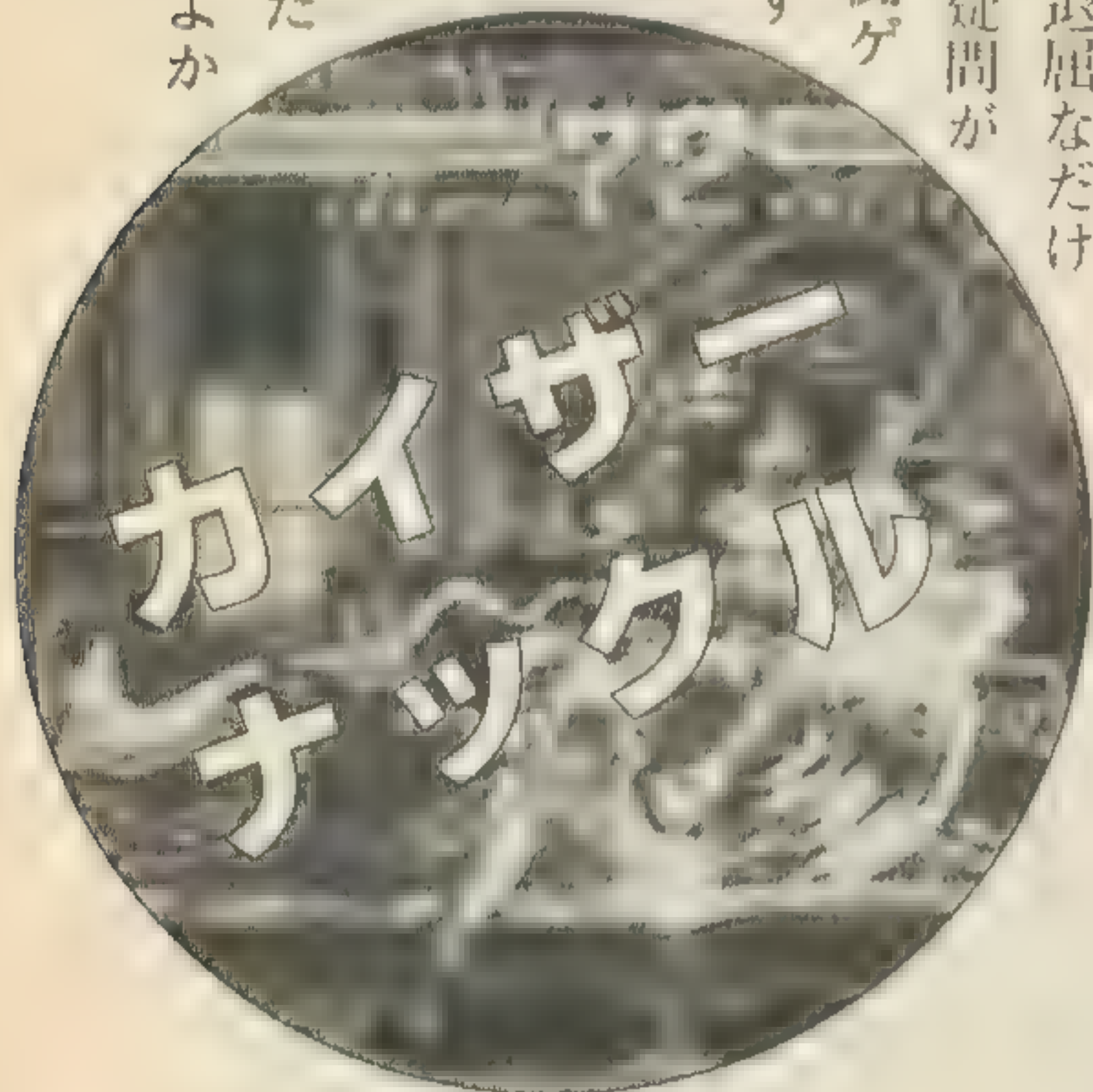
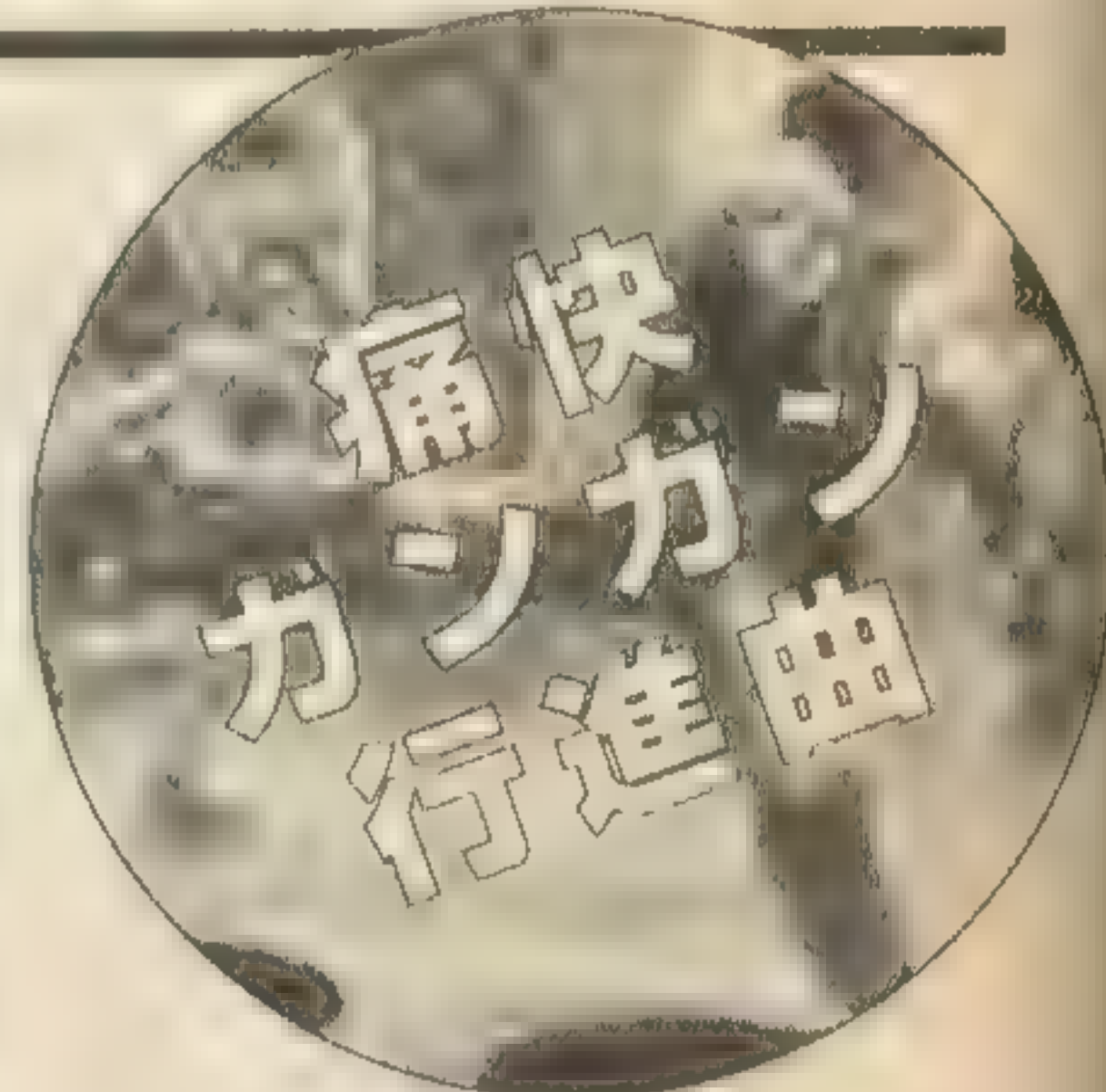
ドラゴンボールZ2 スーパーバトル

サタン様がいい味出してて、ちょっとお勧め

バンプレストは、着実に技術をあげて来てる。以前の「ユーザーに慣れることを強いる」コマンドのタイミングなんかが、ストレスなく反応してくれるようになった。過去のゲームみたいに、開発内部だけで完結していたような印象のものとくらべると、すごく外へと開けて来た感じだ。もちろん、キャラ物としてもランク高い。原作の空中戦を上下スクロールで、違和感ないイメージで見せてくれる。各キャラも原作の延長線にうまく乗せている。版権付きのいいゲームだと思う

メーカー：バンプレスト／機種：アーケード
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO1994

カイザーナックル

格闘ゲームをつくるということは大変なこと

'92年リリースなら納得できる、という印象だ。システム、アイディア、グラフィック、キャラクター、すべてがコンシューマ・オリジナルのレベルにしか見えない。「何をつくり、どう楽しませるか」ではなく、「自分たちに可能な程度の物をつくってみました」にしか見えない。たとえば、動くことを前提としたキャラづくりなら、絵としての面白さは必須の条件のはず。アニメ的発想でのキャラ・デザインによる、ダイナミズムの存在しない動きや技は退屈なだけだ。結城信輝氏起用も疑問が残る。ゲーセンで格闘ゲームにコインを投入するユーザーと、結城氏のファンには微妙なズレが存在しているように思えるが。ちょっと遅れてリリースされた『ダライアス外伝』がよかった分だけ、どうにかならなかったのかと思ってしまうのだ。

メーカー：タイトー／機種：アーケード
©TAITO CORP.1994

メーカー：ADK／機種：アーケード
©SNK／ADK 1994

ADKに期待するファンは意外に多いのだが

ユーザーの需要とメーカーの供給が見事に食い違ってしまった作品。奥行きとキャラの大きさはこのゲームの大きな特徴のはずだが、その効果については疑問しか残らない。やってることは、結局『マッスル・ボマー』なのだが、『ガンガン』はあまりに安易だ。奥行きありでこのキャラの大きさを持って来るのなら、「手前と奥」での攻防も必要だったのではないか。それがないせいで、ただ横スクロール・アクションの延長上の格闘ゲームにしかならない。各キャラも凡庸だ。他ゲームと比較されることを前提としなければならないのだから、より強烈な個性が必要となるはず。ユーザーはすでに、あの超異色な傑作マッドマンを当然のように受け入れているのだ。タイム・アタックも、今のユーザーのどれだけがそれを望んでいるか『WH2JET』と同じで、かつてADKが持っていた破天荒な企画の面白さがなくなり、野暮ったくなっている。どうしたというのだ、ADK!?

格ゲーキャラデザイン考
☆暗黙の不可侵への挑戦☆
佐藤"シリアス"肇

基本的にジャン○と同じ構成。
鎧はシルエット重視のロボットアニメ的デザイン。
衣装は仏とゆーよりポーランド16世紀外套ファッションに近い。ドイツ軍人ぽくもある。（ま、ゲームだし）個性派だ。

体の線を消しかたさ（ストイック）を表わしアクションで高慢さを表わす。

ポーランドの外套ファッション仏よりかたく直線的だ。

道着とスパッツの組合わせは平凡。中身はただの小娘でますます平凡。（ゲームの方向がそうだからしょーがねーか）

同じ平凡さではリョーコ2人も一緒だ。柔道娘＝ヤワラのイメージはつまらなすぎる。

見たまんま女ターザンとゆーひねりのなさ

直線的体形

足元の羽が重苦しい

密着型の腕輪はシルエット効果なし

イギリスのイメージはベレー一点

赤・黄・緑の配色は気まま、カワイイ等のイメージあり。

処女性を匂わす長いみつあみ

動きが大きく見える赤のバトルグローブ

体形はスリムにし戦闘的な手足を強調。シンプルなデザインだが細やかなアクションが加味される事で完成する秀でたものである。

女性キャラの場合、センスの善し悪しはあるが、男キャラより練られたものが多い。数の少なさでアイディアが盛り込みやすい上、華やかな飾り込みを全身にほどこせる。その半面、基本的に美形であることを求められるため、個性の幅がせばめられる。ゲームの売りでもあるから仕方ないが、露出度で勝負といった逃げはカンベンしてほしい。

男性キャラ編

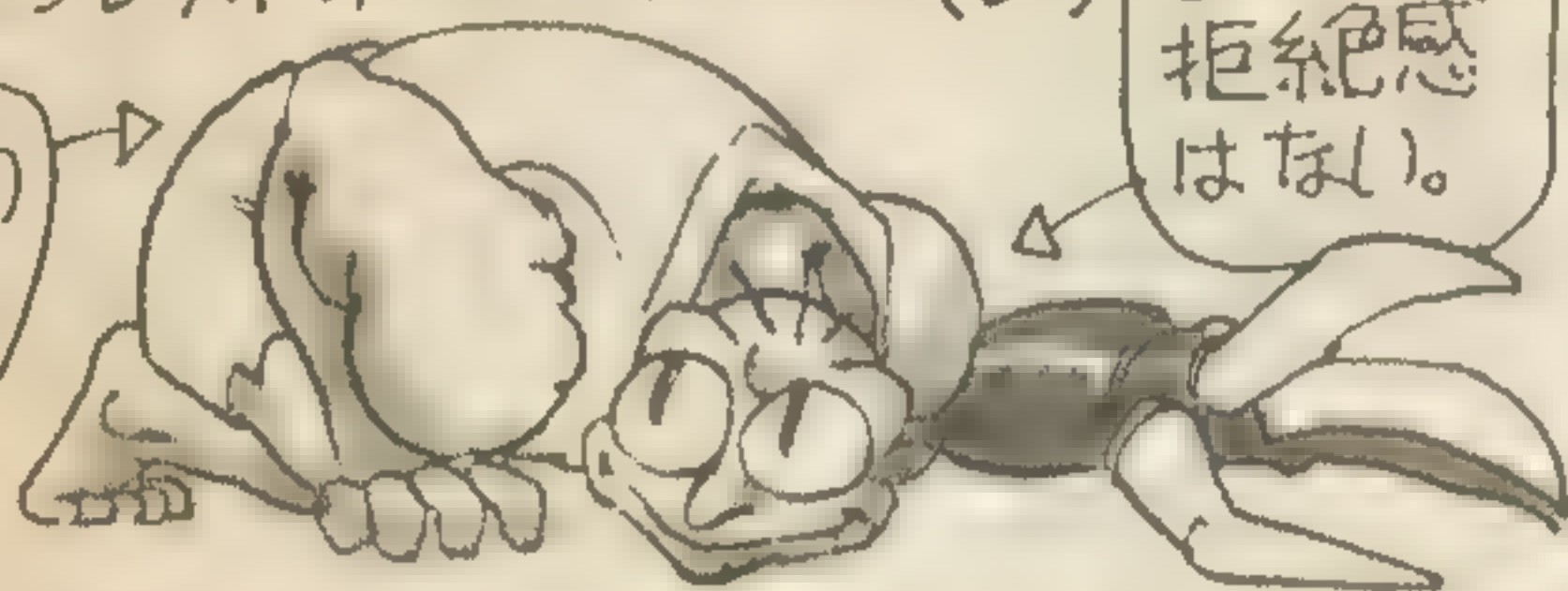
チラッと見える美形の顔

異常さNo1！
正面向いてる限り妖怪にしか見えない。
予想外の動きをするスレンダーな手足で単純な形を飽きさせない。

人体とのバランスをワザとくずした面のインパクト。

男性キャラの場合、数が多いだけに描き分けに難儀するが、かなりくだけたデザインが可能な分、個性が出しやすい。正統派から怪物系まで1ゲーム中にイメージの重複しないものが望ましい。

さわやかな青と赤いマフラーですっかり青春小僧。忍者ルックとしては面白くないが晴やかな顔と目立つ金髪との落差が心地良い。

フリスビーで犬とじゃれる大学生のイメージが・・・

にえきらないストライクヘッドが素人ぽくていい。

ゲームだから許されるファッション。アポロキャップの様な角い帽子はワイルドでアゴの張ったひげ面、ショートヘアな男によく似合う。

子供がまんまはいる口はパロディではなく明らかに個性。

シューズでガッシリすると軽快さが消える。

頑健な上半身とゆるやかしなやかパンツの対比。足元が重く見えない様補足にする等、シンプルな構成の中でたくみなシルエットでまとめている。

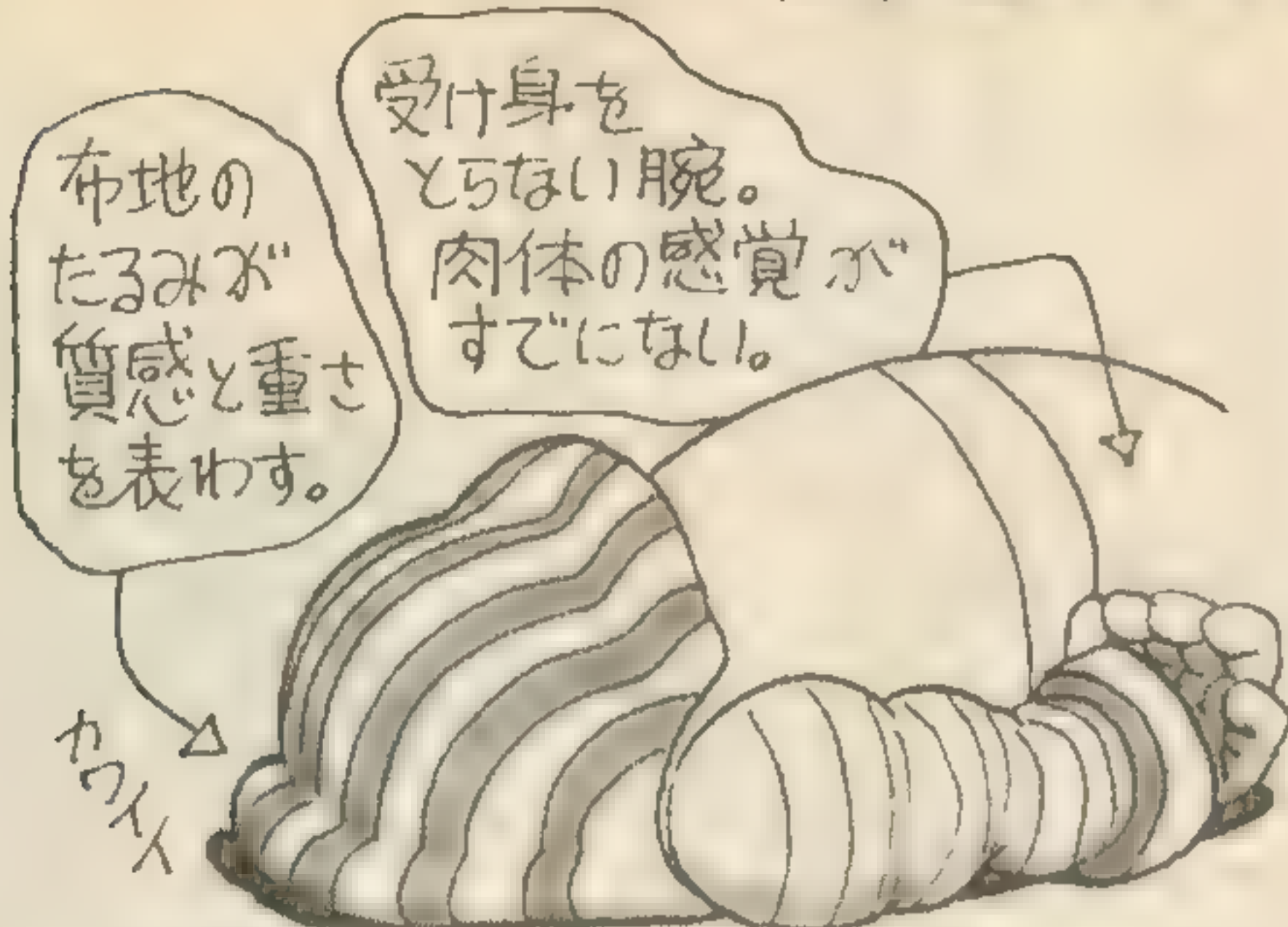
面白味がないとゆー特徴はよく出てる。

← 長い体をモコモコさせてコイツもカッコ悪い。半ソデ背広みたい。

大きな体に大きなアームはシルエット効果の相殺でダメ！半身ハダカのハゲとなれば王虎とイメージが重なり個性にならない。スリムで全身鎧。ひきずるよーな大きなアームなら面白いが。

コンナヤツ

格闘ゲームの場合、リアルボディはダイナミズムがそがれる。実写取り込みゲームが平坦でパワフルさに欠けるのは、デフォルメによる力の表現が出来ないためだ。こぶしを大きくする、腕を長めにする、足を太くする等、キャラの特性を踏まえたデザインは画面で映える。また、モーションゲームである事をわすれずに、どう動くと力強いのか、鋭いのか、美しいのか、面白いのか、どこにポイントを置くとそれが効果的に見えるのか。そこまで考えて初めてキャラデザインと言えよう。

ヴァンパイアの絵はうすいのか？

ちまたでささやかれる絵が軽い、描き込みが少ない等の批判は、表層的な見方から生まれる。絵のリアルさや密度は描き込みによってしか表現出来ないとする思い込みは捨てる事。“動き”によって表現されるリアルと密度はあるのだ。

わかりやすいところで宮崎アニメがある。ひとつひとつのパーツは極めて単純なのに、いっせいにち密に動く事で生き生きとしたリアルさと密度を感じるだろう。例えば白黒映像はカラーより深みを感じる。色彩という情報をそぎ落とす事で物の形や重さ、質感、空気の厚みが見えてくるからだ。

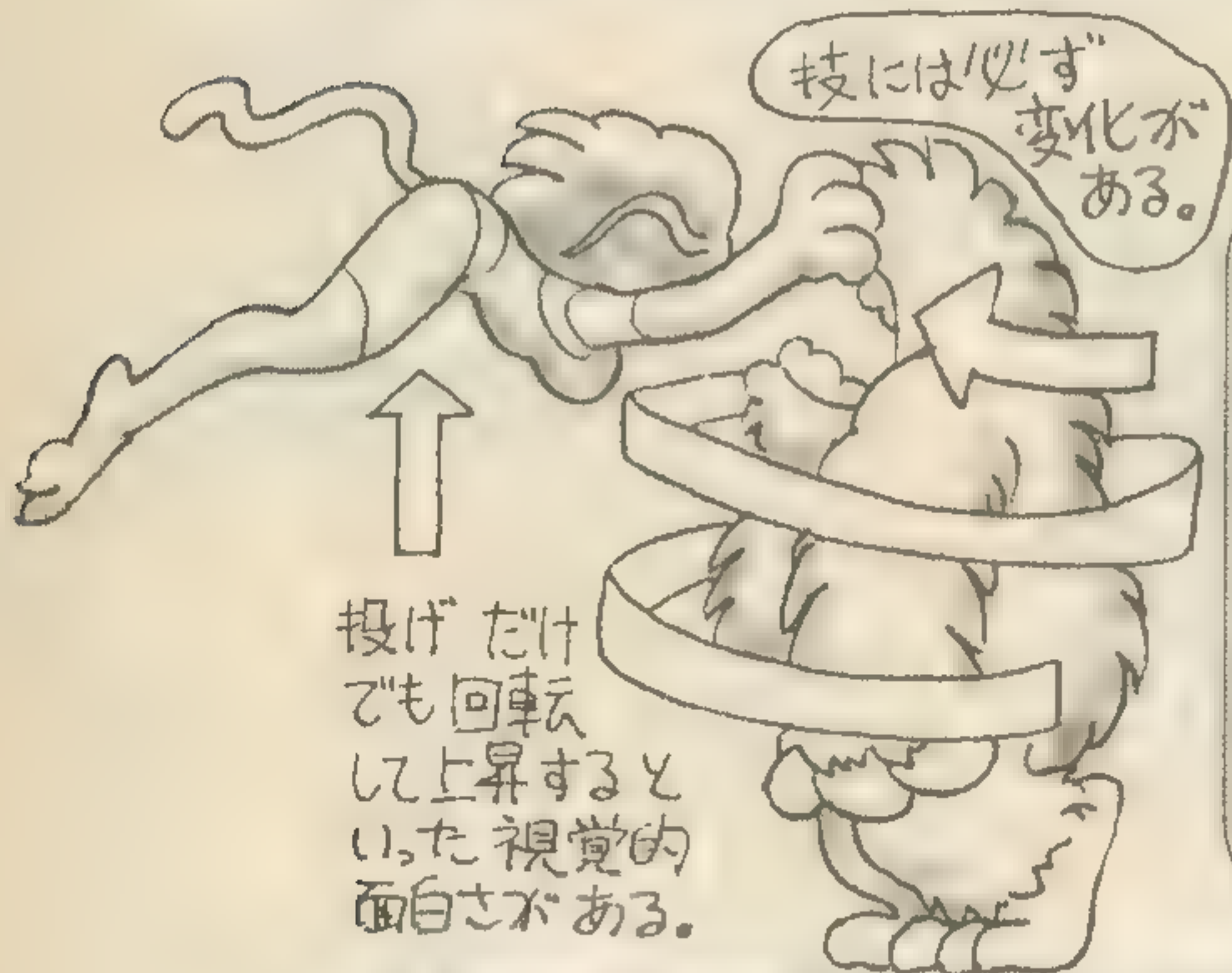
すばやい動きの中でこれ以上の描き込みは必要ない。

こう描くと単純。平面的。

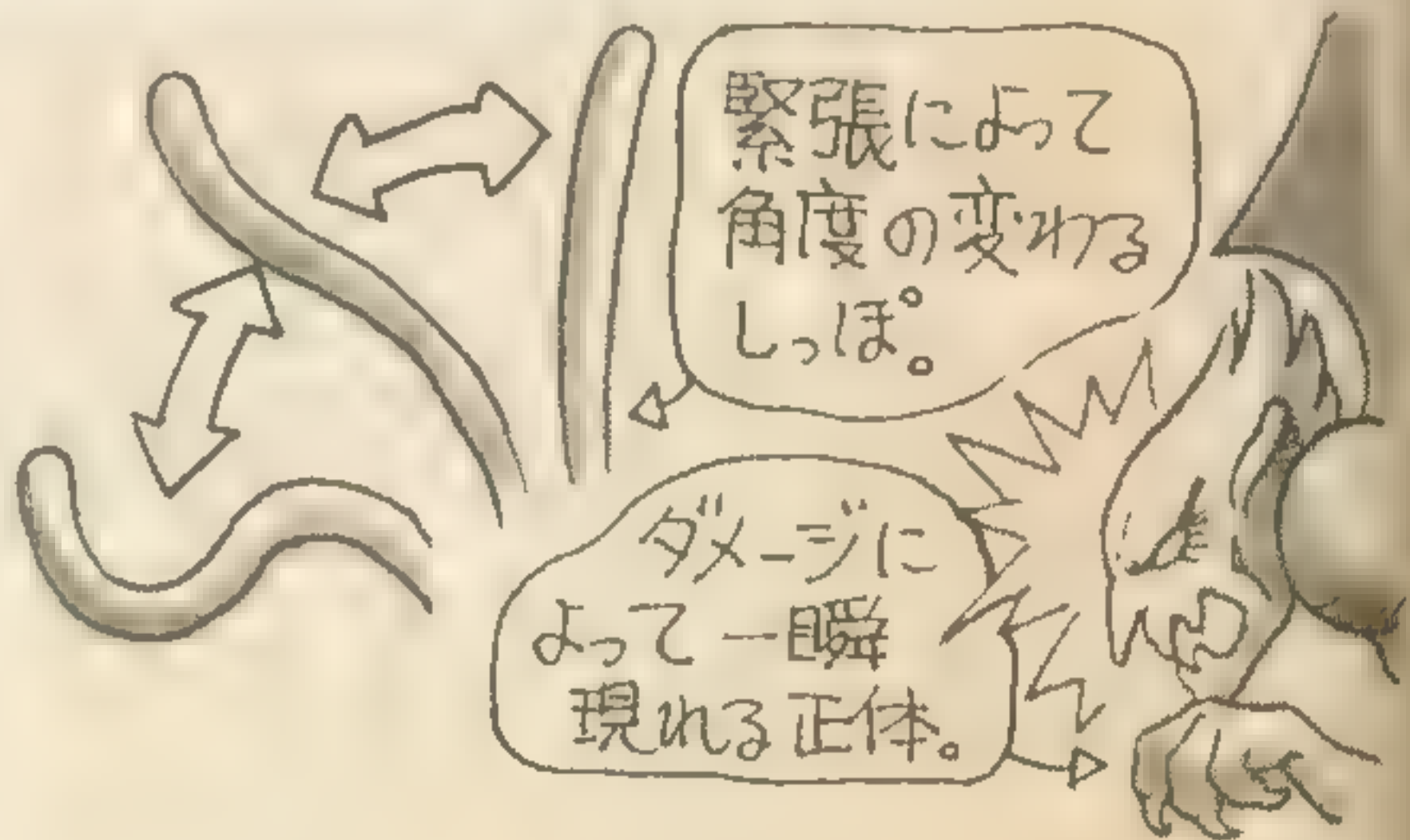
これで立体感が出てくる。

このばらけで質感と変化の面白味が出てくる。

技には必ず変化がある。

投げだけでも回転して上昇するといった視覚的面白さがある。

ヴァンパイアの場合、筋肉の流れ、動きのふくらみ、力の重さをなめらかで多弁なアニメーションによって（この世界の）リアルと密度を表現している。そういった点は単純にストIIシリーズやSNK系ゲームと比較してしまうと見えてはこない。

単純化されているが力強い筋肉の流れ。

豊かな表情、ごまかしのないモーション、力の方向にはじける様な広がりを持つボディ。固定概念を心地良くこわしてくれる多彩な技表現。絵がうすいのではなく、よけいなタッチを加えないシャープさであり、描き込む必要がないほど洗練された情報でキャラを伝えきっている、という事だ。これほどセンスの良いグラフィックは滅多にお目にかかれない。もっと広い視野を持って楽しみたいもんだ。

コンシューマ 家庭用格闘ゲームはつまらない

文：佐藤 肇

格闘ゲームというと、アーケードものばかりが目立ってしまう。しかし、実際にはスーパーファミコンなど家庭用機種でもオリジナルの格闘ゲームは作られている。だがその内容は…。

家庭用格闘ゲームはなぜつまらないか

家庭用格闘ゲーム（以下C・格ゲーとする）を支える層があるとすれば、大方アーケード移植ファンか、キャラ物ファンと見るのが正しいと思う。情報誌の売り上げランキングにあがるのがほとんど先の2つだし、ユーザーのリアクションもオリジナル格ゲーについては、あまり見受けない。コンシューマ・オリジナル格ゲー（以下C・オリジナルとする）は確実に存在するというのに、この差はどこにあるのか。他ジャンルでは、ソニックや超兄貴のように、インパクトを持ってユーザーに迎えいれられるソフトが生まれるというのに、C・格ゲーの特にオリジナル企画物にはそれがない。身もフタもない言い方をしてしまえば単に面白くない、魅力がない、出来が悪いという事なのだろうか。まあ花形である移植物の隙間を縫うどじょうクンか、と笑ってやり過ごせば済むかも知れないが、めんどうな事に筆者は世にもめずらしいC・格ゲーのファンである。大人の余裕を保持できないほど、懐が痛むのだ。客としてデカイ態度で言わせてもらうが、お互い貴重な時と金を無駄にしないためにも、色々考えてみようじゃない。

まず本題にはいる前に、とりあえず面白くない理由をざっと分析してみた。

❶まず、参考資料であるアーケードの研究不足による底の浅いつくり。バランス取りの甘さ。そのくせ、技やキャラのアイディアは即物的にアーケードから持ってくる。
❷その場しのぎの売り逃げ企画。甘い見通し。
❸おおむね画力や表現力、デザインセンスに欠ける。
❹マシンの限界が、多彩な演出やダイナミックさを表現しきれない。
❺アーケードの様な共用性がないため、やりこむ意欲がわかない。無理に対戦を意識して、COM対戦を軽視したつくりをする。

大体こんなところだと思う。ではこの辺りを踏まえ、キャラゲー、C・オリジナルを取りまぜ、いくつかピックアップして見ていこう。

SFC「らんま1/2」シリーズ1本目と言ったら、いかにもそれらしいが、実はこれはお勧めである。キャラゲーであり、しかも'92年と早い時期に制作されている。まず目を引くのが、分割パーツで構成されたキャラのスピード感あふれる動き。従来の中割りの粗いアニメーションのぎこちなさに比べて、嘘のように滑らかに俊敏に動く（多関接キャラを想ってくれればいい）。カッチリした当たりの感触。功夫（クンフー）映画を意識した美しい型。キャラの個性を生かした技。快適なレスポンス。コロンと八宝菜のお笑い2頭身の隠しキャラ

等、遊びに徹したつくり。ただし、ジャンプ、ガードがボタン操作の思いきりの悪さと、キャラゲーゆえのターゲットの狭さが難点であった。以後の同シリーズは、グラフィック面の充実をはかるが開発元が替わったせいか、一本目の鋭さを失っていく。

キャラゲーにみる メリット、デメリット

キャラ物といえばヘビー・ユーザーや、原作に興味のない一般からは敬遠されがちだが、意外と遊べるものはある（といっても移植物には及ばないし、オリジナル物と比較すればマシぐらいの意味でだ）。技術的にこなれてきたせいもあるが、格闘物の重要な要素であるキャラクターの練り込みが、うまくいっている事の方が大きい。例えば性能だけで人格のないキャラは、顔のない人形と同じで、そこからイメージを広げる事は困難だ。動きや攻撃方法も、発想の土台となる性格や生き様、背景がなければ生まれてこない。キャラ物の利点は、実に原作という膨大な設定書にある。しかも商業誌という戦場で、生き残り磨きこまれた設定書だ。これだけの物があれば技ひとつにしても、発想を飛ばす事が容易になる。ユーザーも慣れ親しんだキャラに、初対面の間の悪さを感じず、すんなり入っていける。C・オリジナルの脆弱さは、まさにこの部分で、作家性の幅がないデザイナーによる小手先の設定画だけでは、アイディアを引き出せず、キャラに命を吹きこむ事も出来ない。キャラに魅力を見いだせないC・オリジナルに、客がつかないのは当然であるが、ではキャラ物なら成功するかというと簡単ではない。ファン向けという閉鎖感と設定を生かしきれない開発側の能力差、ゲームとしての思いきりの良さを持てない等で、平均点に留まるケースが多い。

SFC版「幽☆遊☆白書」「押忍!!空手部」等の近作にも見られるが、原作の枠に縛られ、持ち味に加速度をつける事が出来ていない。前者でいえば、技のアレンジが凡庸で超現実的な霊力戦にスケール感がない。必殺技は霊力ゲージによって規制され、使用頻度が高いわりにゲージの減りの早さと戻りの少なさでストレスを感じる。後者は間合いで変化する技や見切り攻撃等、格闘の深みを持たせながら、ぼやけた当たり、キャラの小ささ、冗談な展開で生かすべき豪快さを削いでいる。

一方、キャラ物の雄「ドラゴンボール」は原作人気に寄りかかりながらも、デュアルスクリーンや打ち返しといった、漫画メディアの表現やエッセンスをうまく取り込みアレンジする事で、原作のらしさの加速によって生まれるオリジナリティを追求しているのは好感が持てる。だが痒い所に今ひとつ手が届かない、というじれったさがシリーズにつきまとう。メリハリのハッキリしたスピーディーな戦闘が、要のひとつだと思うのだが、動きのもたつきやジャンプのよけいな浮遊感が、3本目にしてなかなか解消されない。舞空状態から地上に対して肉弾攻撃が出来ないし、広いフィールドを補うダッシュも技につなが

らないため、ただの移動手段に終わる。飛び道具にからむ雑多なシステムも、集中力と反復学習に長けた子供以外には不向きだし、ぼけたグラフィックと背景のさみしさで華やかさに欠ける。とりあえず認知度は高いのだから、間口を広める意味でも、チマチマしたマイナーチェンジに明け暮れず、出来のいい新作アーケード版をさっさと移植した方がいい。

粗雑なグラフィック、低いデザインセンス

グラフィック面でC・オリジナルを見ていくと、とにかく描き手の技量の低さが目につく。SFC「ブラスナンバーズ」は、パッケージを見ただけで客を引かせる15年前のデザインセンス。粗悪な同人レベルのアニメっぽいキャラは、デッサン力のなさでさらに魅力がなく、中割りが3枚程度の面白くもない動きは、ゲームを続ける気を失わせる（格闘も横スクアクションみたいで話にならない）。これがヴィジュアルが売り（らしい）のテレネット？　と呆れるが、まあ平気で商品にするところがこの会社らしいといえる。MCD「バトルファンタジー」は悪意がないだけに、その下手さは痛々しい。エルフやハーピー、サイ男というファンタジー系の生物は、センスが出来たのだが。バランスのとれていない体はベタンとして質感の無さで、切り抜いた紙人形がギクシャク動く印象。デザイン的にも特に人間系は、体格が似かよりシルエットに差がない。コスチュームもアイディアが無く、キャラの個性を引き立たせない。素朴な疑問だが、開発中に誰かダメ出しをしないのか？　チェックする者のレベルがその程度なのか？　外に目を向ければ、これで良しとは思えないはずだが

この2本に限った事ではなく、絵の問題は共通する。デッサンの基本能力と動きに対する読解力、デザインセンスの研磨等は当然、水準に達するのが、商品を提供するプロとしての最低の在り方だろうから、これ以上は言わないが、気になるのはデザイナーとグラフィッカー、プログラマーの3者間でコミュニケーションがとれていない点。どんないいデザインが上がっても、グラフィッカーの捉え方が違えば台無しになるし、プログラマーの出来る事を把握しなければアイディアは生かされない。それを防ぐためにも3者の密なやりとりの積み重ねが必要で、優れたアーケードのキャラはそうして命を吹き込まれる。C・格ゲーにもそういったチーム・コミュニケーションが必要で、いいかげんに『社内のちょっと絵がうまいヤツにすべてまかせる』とか、売れてる先生のペラ一枚の絵だけもらって『後はこっちで動かします』みたいな安易なやり方はやめるべきだろう。

業界の未来を狭めるゲームソフトたち

ここでC・オリジナルの未来を狭める、やっかいなソフトを紹介しておこう。CD-ROM²「アドヴァンスドV・G」。ギャルゲー結構。格闘が主でなくても構わない。許せないのは一般商品レベルに達しないパソゲーを、たいして手も加えず移植販売する恥知らずな姿勢だ。グラフィックもモーシ

ョンも「ワンダーモモ」レベル。キャラはウエートレスに職業を絞ったため、シルエットが地味。それぞれの店の特色を生かした攻撃という発想がなく、ウエートレスに限った意味がない。レスポンスが1テンポずれるし、技より判定が先に出るし、必殺技の出し合いで終わるしで、ゲームとしてお粗末だ。おまけに移植時の追加キャラがいちばん強いとなれば、バランス調整もロクにされてない証拠だろう。売れるギャルゲーであれば中身を問わないその姿勢は、売り逃げといわれても仕方がない。同じCD-ROM²「フラッシュハイダース」はシナリオ、大会、VSの3つのモード、オートバトル、ショップの購入等、色々つめこみ半端な出来で終わる。小さくて動きの流れが見えないキャラ（実はモーションの間の絵がない）。背景とキャラの質感が同じで見づらい画面。華奢で力強さのない戦闘。アニメ的ステロタイプの個性配分。キャラクター性を強化するためのシナリオモードは、間持ちのしない背景の上に顔窓がのる程度で、たまのアニメも少ない動きのリピートで、黙ってみているのも苦痛な代物。オートバトルでゲームを進めた場合、自キャラが勝つ事になっており、親切設計というよりユーザーの存在を軽んじ、参加を拒絶しているように思える。格闘の名を借りたキャラを見せるだけの、これらのゲームは実際よく売れる。それ自体どうでもいいが、このことに味をしめて後追いするC・オリジナルが出てくれば、面白くゲームをしたいユーザーはどんどん離れていく。結局、自らの首をしめる事になるのを、メーカーは肝に銘じておいた方がいい。

「対戦」を主流にせず COM戦の充実を望む

ソフト作りの姿勢にも関わってくる事として、一番重要でしかも見落とされがちなのが、前記した問題点の❺。C・格ゲーの基本的勘違い。熱い対戦をうたい文句にする点だ。アーケードの格ゲーは"町"という開かれた環境にあり、その対戦はスポーツを通しての交流と自己表現に近い感覚を持つ。それが魅力だ。だがC・格ゲーは家という閉じた空間の"個人"という最小単位にしかフィールドを開けない。ほとんどは一人で遊ぶのだ。百円と一万円、町と家ではどちらの共有性が高いか、考えればわかるではないか。対戦好きは町に出るって。そうした思い違いから、vsCOM戦を軽視した作りのソフトがとても多い。どんなに基本性能が優れていようと、足払いだけで勝ち進めてしまう様なCOM戦は、対戦人口より多い個人プレイヤーにはつまらない。そろそろ頭を切り替えて、一人で充分遊び込める、それだけ深みを持ったソフト作り（原点に戻るってヤツか）を始めるべきだ。

最後はMD版「幽☆遊☆白書」で締めよう。これは最初にあげた「らんま」を越える鋭さを持った作品である。

リズミカルなスピード感がこのソフトのオリジナリティで、オープニングからとにかくテンポが良い。キャラは小さいが、間延びするアニメ頭身を逆に締め、動きもきっちりアニメ的な心地良さを再現している。また、キャラの個性は戦い方でちゃんと描き分けられ、デモに頼る事は一切しない。レスポンスも文句なく、連続技やキャンセル技もアーケード並みだ。ヴァンパイアの様に豊富で意外性の高い必殺技は、ゆるやかな霊力ゲージでストレスを溜めずにガシガシ使える。SFC版と違い、快感を攻撃的なゲーム展開に置いている。難をいえば、技が入りすぎる軽さと、ムダが無さすぎる点か。クールな姿勢は、キャラ目当てのファンには居心地悪いかもしれない。キャラ物のうま味＋格ゲーの醍醐味。それにオリジナリティを加えた上遊べる物を作るなど、贅沢であるが、ほぼ成功させたこのソフトは、現段階でC・格ゲーの頂点といえる。これをさらに越えるソフトが現れる事を、切に願い筆を置く。

イラスト/押田J.O.

ソフト紹介

スピード感抜群！
サンソフトの放つ格闘ゲーム
ギャラクシーファイト

斬新で特異な視点、サンソフトの独壇場だ

バーチャ2と真侍魂の'94年AMショーで、僕が最も気になったゲーム。それが、『ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォーリアーズ』だった。

あの業界人気NO1を誇るサンソフトのネオジオ参入第一弾として、そこそこの話題にはなっていたが、このゲームの真価はそんなところにあるわけではない。『GF』は、格闘ゲームのある点を究極まで推し進めることで、ズバ抜けた個性と面白さを創造することに成功しているのだ。

『GF』はお馴染みのストII型対戦ゲームだ。遊べるキャラクターは8人。A～Cボタンが小～大攻撃、Dボタンは挑発。レバー2回入れでダッシュ、ダッシュ中レバー反対2回入れで急停止。まあ、凄くわかりやすいと言える。小中大の攻撃は初心者にもわかりやすいし、コマンドや必殺技のタイミングも格闘ゲームの経験が少しでもあれば、違和感なく入り込める。グラフィックの弱いネオジオといわれながら、濃くまとめた画面はさすがとうなってしまう。

そして、『GF』最大の特徴は「画面端の壁がない」ことだ。壁がないわけだから、追い詰める&追い詰められるの攻防がなくなり、逃げるにしろ攻めるにしろ、常に自分の望む間合いを選択可能だ。ここで、前述したダッシュが重要になってくる。ダッシュで、間合いの遠近が一瞬にして変化する。相手と場所が入れ替わるなんて当然だ。『GF』は、動かず固まることを無意味にしてしまった。ダッシュを駆使し、スピードを身につけた者が、有利になる。一瞬で間合いを詰める技も多いし、画面の縮小拡大がスピード感を効果的に演出する。巨体のキャラクターですら、大地を揺るがすように素早く走る。このスピード感は既存の格闘ゲームにはない。これが、『GF』を他ゲームからズバ抜けたものにしているはずだ。

もちろん、あのサンソフトだから、キャラもステージも凝っている。あまり意味のなさそうな挑発も1度試してみることをお勧めする。キャラの性格が一発でわかるから。めまいがしそうにノーテンキなルーミーちゃんは人気でそう。まあ、個人的には女海賊シュリのかたそうなお尻が好きではある

（苑崎 透）

STORY

1000年に一度神が出現するという伝説が各地に伝えられている。そして人類と多様な種の繁栄するデニアス恒星系が、その時を迎えた。しかし、現れたのは恵みの神ではなく、破壊の魔神だった。恒星系は崩壊へと導かれ、8人のキャラクターはそれぞれの理由で戦いを始める

デカくて素早いトカゲ男と、当然素早い忍者の戦い。

ギャラクシーファイト [ACT]
メーカー：サンソフト　機種：アーケード

開発者にインタビュー

Q1
ステージ左右の壁をなくし、「スピード感」に注目されたのはなぜですか?

A1. 気持ちの良いプレー感覚にするため。

Q2
色使いは「渋く」見えますが、動きや絵は派手な印象を受けました。その狙いはなんですか?

A2. 他の格闘ゲームとの差別化。

Q3
キャラクターを設定する際にどのような点を意識されたのですか?

A3. 宇宙人(ロボット、怪獣含む)ではあるが、基本的には人型(腕2本、足2本)であること

Q4
広い層の格闘ユーザーに受け入れられるように、何を意識されましたか?

A4. シンプルでなじみやすい操作系かつシンプルなシステム。それでいて、見た目は新しさを感じさせるような部分

Q5
ルーミーちゃんのどんなところをユーザーに見てほしいですか?

A5. 元気いっぱいなところ。

「ゆーめーになるのだ」が目標のルーミー。

海外で見かけたちょっといいゲーム

恐竜格闘ゲーム『プライマルレイジ』

『プライマルレイジ』はアタリ社のモンスター格闘ゲームで、アメリカのゲーセンにはあちこち出回っている。モデルアニメーションによる実写取り込みゲームで、選択可能なモンスターは、恐竜系6+キングコング風1で計7体だ。で、このゲームの凄いところは、やっぱりモンスターの動き。ちょっと前に国内でも、恐竜対戦ものがあったけど、全然比較にならない。ジャンプのポーズひとつとっても派手で華やかで楽しい。技だって豊富だし、必殺技とかも多彩だ。それに恐竜のくせに飛び道具持ってたりもする。もちろん、精神を拳に込めて打ち出すとか、そーゆーのじゃなくって、毒の唾とか超音波ってのがらしくていい。ステージの後ろで、人間がうろちょろしてて、ときどき戦闘しているラインに飛び出しちゃうんだけど、それを食べると体力回復ってゆーのなんて、ちょっと楽しくていい。体力ゲージは心臓を端っこにつけてて、体力なくなるとその心臓がはじけて潰れちゃう。うーん。アメリカンな感じ。負けると、相手に食べられたりしちゃうんだけど、陰惨な感じがしないのは、このゲームの持ってる、ちょっとふざけた感覚によるんだろうな。こういう、違った発想から生まれるゲームって、今の格闘ゲームの中に必要だよね。どこか、移植とか発表とかしてくれないかなあ。

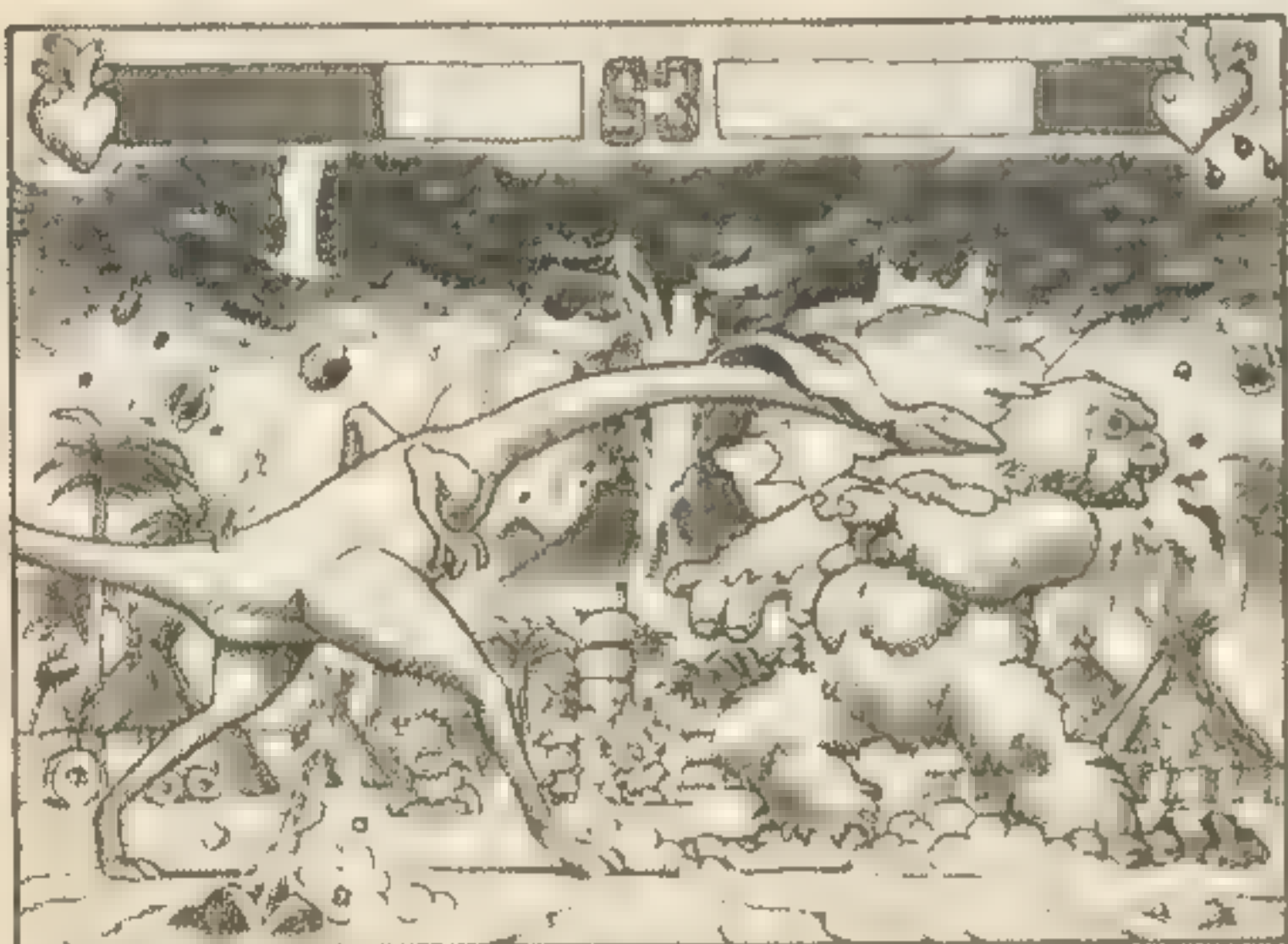



イラスト 佐藤 肇

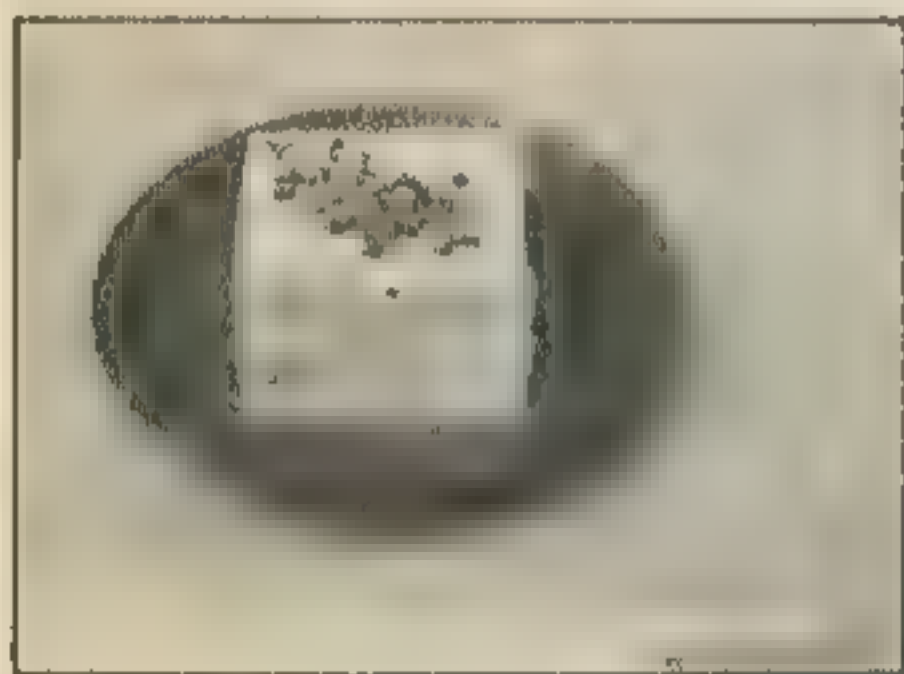
街で見かけた

格闘ゲーム神話の終焉

アンケート最下位！編集部も意地で続けます。

今世紀にこれほど不人気なコーナーがあったか？読むだけで君は歴史の証言者になれるのだ！

わ～い、わっは～い、アンケート最下位だ、わ～い。イヤなお手紙もいっぱいもらったし、人間なにはともあれ一番になるというのは気持ちがエエのう。しかし、小野クン、意地でも…つーのは何？意地つーのは？誰が意地で続けてると言うんだい？ん～？つ～わけで、非難GOGOの第2回目。

や～、た～、と～、むふぅ～。格闘ゲームの最も進んだスタイル。それは、何といってもお豆腐と申せましょう。いや、写真にお豆腐が写ってますからね。編集部の小野クンが言うところによれば、ポリゴンと申せましょう。どう見てもお豆腐ですが、やはりここのところはポリゴンとしておきましょう。小野クンもそうだと申しております。真っ白くて四角い、おネギのかかった愛らしい物体。これが、いわゆる『1ポリゴン』。1ポリゴン…お、なんて素敵な響き…パリ、モナムール、イチポリゴン、それは春風の悪戯、そして、えーっと、まあいいや。これがなければ、あの『AM2研』の人達も、冬に湯豆腐をつくなんてシャレた行為を行うことは不可能となってしまうのです。そして下の写真は、ゲーム批評編集部が総力を上げて、ハナクソほじりながら作り上げた、今世紀最強のポリゴンキャラクター、人呼んで格闘ロボ「小野格闘さん」(32歳独身)。総力は上がったかもしれませんが、雑誌評価は下げそうな見事な出来映え。小野格闘さんの強さの秘密、それは32歳で独身だということ。彼女もいない、だからどんなムチャをしても大丈夫な悲しい戦士、哀戦士なのだ！

▲これがポリゴンの基本。絹ごし仕立のニクイ奴。

▲ポリゴンの白い肌に怪しい手が。きゃーやめてぇ～。

★ストーリー 小野格闘さん(32歳 独身)は、銀座のとある広告代理店にお勤め続きの、格闘ゲーム大好きな、ごく普通のポリゴンサラリーマン。写真をご覧いただければわかると思うが、彼は身体は100ポリゴン程だが、顔部分には実に20万ポリゴンも使用しているのである。も～笑ったり、怒ったり、酒を飲んでゲロを吐く等の一連の表情がとってもスムーズ。今まで泣いていたかと思ったら、もう笑っているオチャメさんだ。そんな彼のもとへ一通の招待状が届いた。小野さんは、この手紙にただならぬ邪悪な気配を感じた。む、これはいわゆる、何かっていうと、ねーちゃんを洗脳して戦闘マシーンに改造しちゃう例の組織(それって古い方？ポリゴンの方？)からの格闘大会への招待状なのか～っ？「抽選で小野格闘さんに素敵な特典たっぷりのモニター会員になっていただくことになりました！」いか～ん小野格闘さん、それはキャッチセールスだ！

▲四角いし白いし、小野クン大丈夫だ、今の君は誰が見ても立派なポリゴンキャラだぞ！

TERADA KATSUYA INTERVIEW

バーチャファイターの
公式イラストレーターとして活躍され、
今、注目を集める
アーティスト寺田克也氏に聞く。

Q1. 今回表紙イラストを“格闘ゲーム”というテーマで描いていただきましたが、モチーフはどんな感じで設定されたのですか？

A1. 神話の終焉てな事なんで、なんかこうフワッとしたカンジでガツンときてビシッ！　ゴツゴツでキラリっとしてドンです。

Q2. バーチャファイターの公式イラストをご担当されていますが、現在の格闘ゲームをどう思われますか。また、私どもの今回のテーマ「格闘ゲーム、神話の終焉。」という事についてはどうお考えですか？

A2. ボクシングゲームとかである、プレイヤー視点てぇのがもしかするともしかですかねー。
今後は。えっ？　今回のテーマすか？　おわりよければすべてよしです。

Q3. 今一番やりたいとお考えのお仕事は何ですか？

A3. マンガすかね。

Q4. 仕事以外で興味のあるものは何ですか？

A4. 絵を描くことすかね。

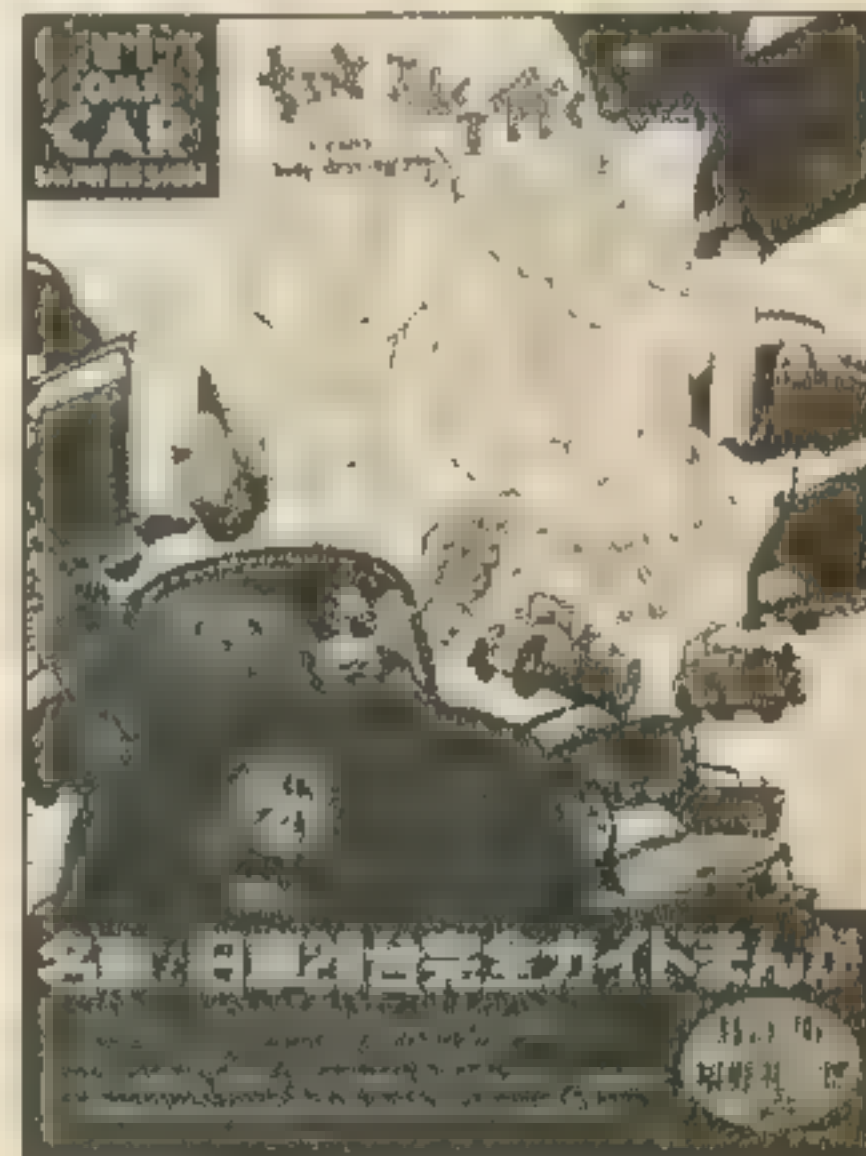
Q5. 今、一番注目されているアーティストは誰ですか？

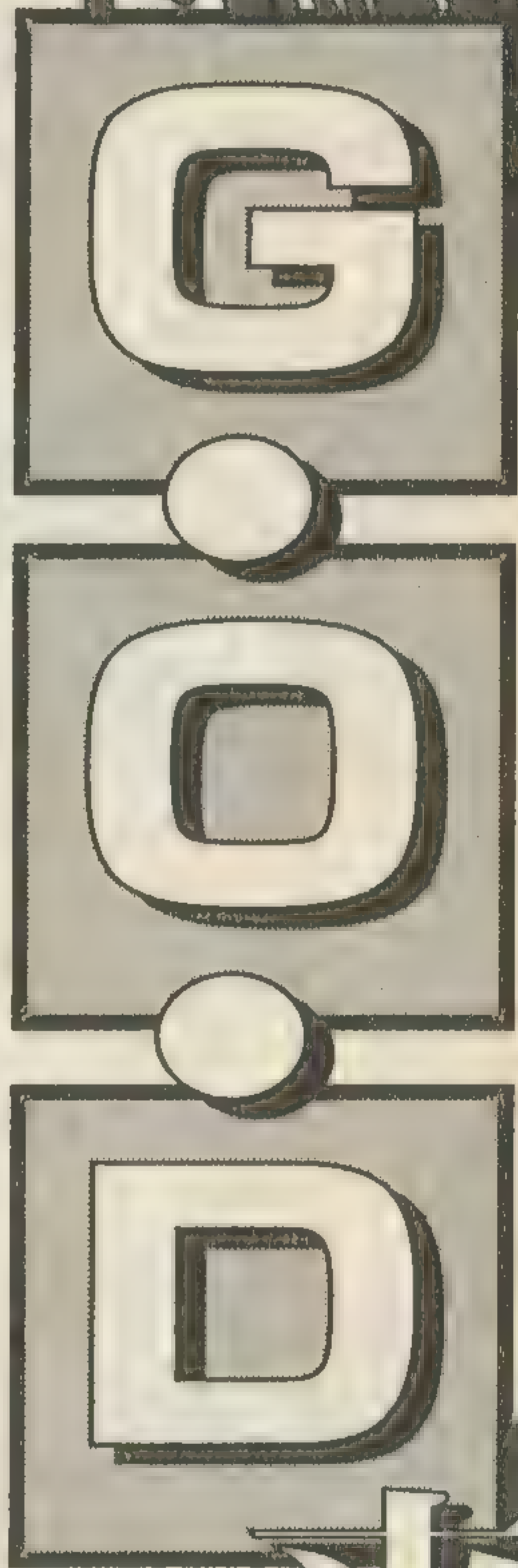
A5. 寺田克也すかね。なんちて。いやもーそりゃウマくてスゴくてカッコよくてオモしろい人すべて。

Q6. ゲームでいちばんおもしろいと思われるものは何ですか。また、よろしければその理由を教えて下さい。

A6. ポリゴン系すかね。画の新鮮さが持続するっすからね。三次元にすることで、またちがう切り口の画を見せ、さらに新しいゲームとして立ち上がるモノもあるはずすから。一度今までのゲームを全部ポリゴンにしてしまうってのはいかがか？
私としてはポリゴンのダンマスが見てェすね。

PROFIEL

◆寺田克也　１９６３年岡山県に生まれる　イラストレーター　'83年よりフリーで活躍　ＳＦＣソフト『魔天伝説』（タカラ）のキャラクターデザイン担当　また来年公開の映画『学校の怖い話』ではモンスターデザインを手がけている　代表作として、映画『ゼイラムⅠ、Ⅱ』のコスチュームデザイン他

これが寺田氏のすんばらしいコミック本「ちょっとフルくてイイくるまにゃのらずにいられない」だ。必読のオモシロサ。特に車好きにゃたまらない。（¥1000世界文化社刊）

G・O・D 来襲!!

来春「G・O・D」をリリースする鴻上尚史氏。彼の創るRPGにはどんなメッセージが込められるのだろうか?

演出王鴻上尚史 野望を語る

ヘタなゲームが多すぎたよ

編集部(以下編):ゲームソフトの制作を始めた動機は?

鴻上尚史(以下鴻):ひとつは、ヘタなゲームが多すぎたってことかな。わくわくしてスイッチ入れたら、いきなり大物語の字幕が出始める。ちょっと待てと。我々は自分のキャラクターを育てて行くことによって物語に感情移入していくのに、いきなりなんだか凄い文字が…。3行ぐらいならいいよ。世の中こうなった。で、あなたはこれ、って言われるのはいいんだけど、なんだかもう何枚も何枚もすんごいストーリーが出てきて、それで『さあ、やれ!』って言われてもねぇ。そもそもこれ作った人たちは、物語っていうものの根本が分かってないなって思っちゃう。どんな名作だろうと、最初はちゃーんと間口の広い所から入っていって、気が付いたら物語のうねりの中にいるっていうのが当たり前のことなのに…。『どーして、こういう初歩的なミスをやるかね、君たちは!』っていうのがスゴークある。で、それは、僕が映画を始めようと思った動機のひとつでもある。青春映画と称されるものを見に行って、『どーしてこう年寄りの回想記録を入れるかね!』っていうのがあって(笑)、ほいでこりゃもう、やるしかねぇなっていう気持ち。

もうひとつは、『FFV』のショック。『FFV』をやり終わった時に、『よし作ろう!』っていう風に思ったの。『FF』っていうのはいろんな掟破りをやってるわけですよ。あの時はアビリティシステムだったんですけど、ジョブチェンジのアビリティシステムのあの間口の広さ。全部遊び尽くすためには、半年はしゃぶりつくさなきゃならないっていう、あの面白さを見たときに、これは俺たちもやってみようかなって気にな

ったんです。

編：ゲームというメディアを選んだ理由は？

鴻：勝つ見込みがあったというよりも、滅びゆくメディアが好きだってことですね。映画も演劇もそうなんだけど、こんなに素敵なのに、斜陽に向かってるっていうのが、クリエイター魂をくすぐるんですよ。

実は『ドラクエⅡ』が出たころから、ゲーム作りませんかって話をいっぱいもらったんですけど、ずっとやらなかったんです。

あの当時は何を出しても売れたはずだから、僕の仕事じゃないなって思ってた。ゲーム業界が先細ってきたんで、『ちょっとやっておかないといかんな』というクリエイター魂が『むにゅむにゅっ』と湧いてきたんだよね。

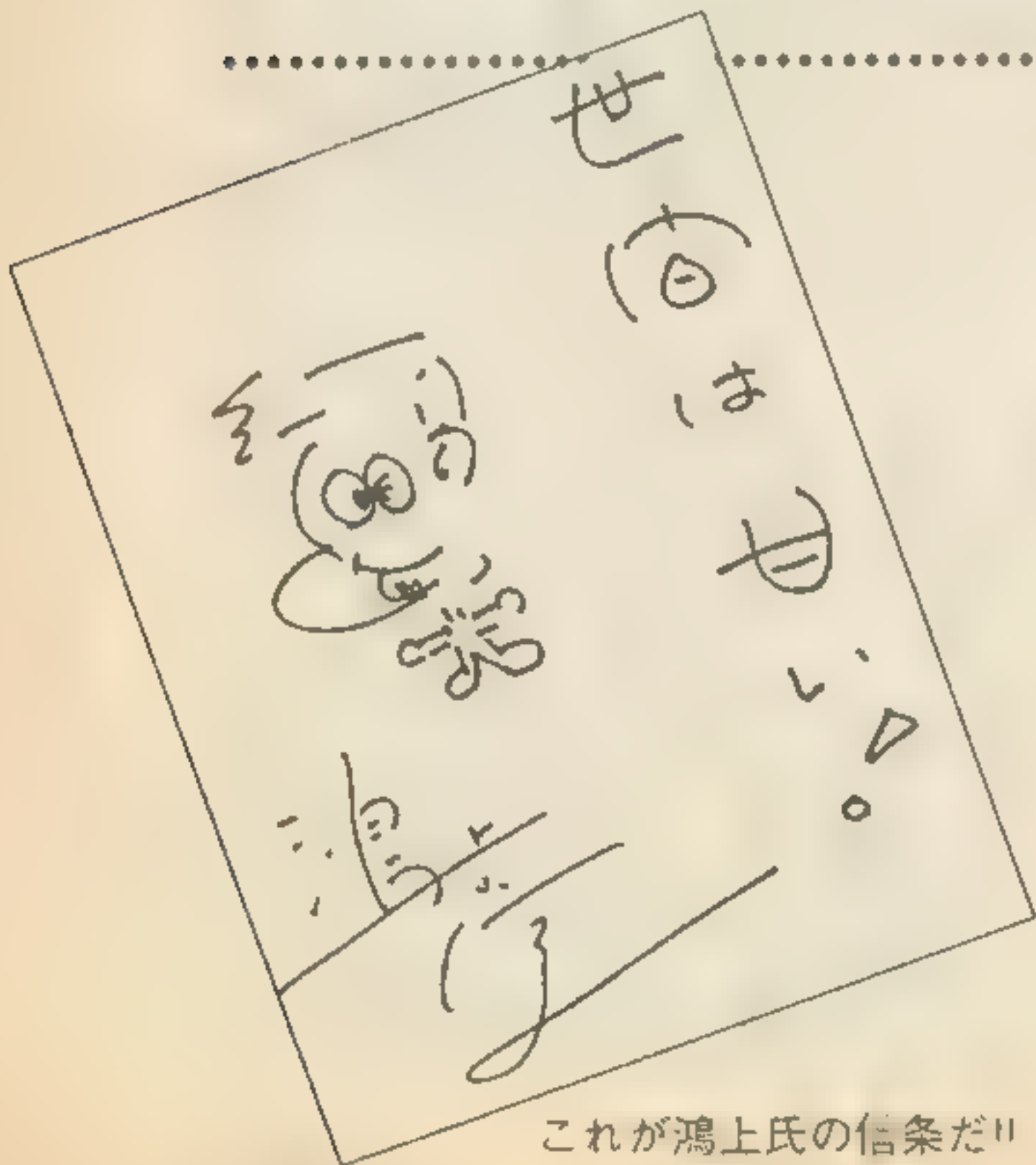
編：ゲームの何が鴻上さんをそこまで引きつけたんですか？

鴻：僕は基本的にRPG派ですから、『人はなぜ物語を読むか』っていうことだと思うんですよ。僕は作家としては反物語派の作家で、基本的には不条理派と呼ばれてる作家の方なんですけど、不条理派の人間であるにもかかわらず『ドラクエⅡ』の物語にすごく衝撃を受けた。『Ⅰ』をやった時、『なるほどこれは新しいエンターテイメントだ』と感じた。これで世の中どんな風に変わって、このエンタテインメントもどんな風に変わって行くんだろうなーと思ってたら、『Ⅱ』の中に『Ⅰ』の街がそのまま残っていて、『Ⅰ』の記憶がそこに存在しているっていう時に、初めて壮大な物語っていうのを経験した。人はなぜ物語を取るかっていうと、他人の人生を取り込みたいからだと思う。自分の人生って1個しかないわけだよね。『あの時どうしたら良かったんだろう』って思う時に、ある人生を自分の中に入れることによって、自分の中の根本的な欲求がひとつ満足される。そういうことをRPGっていうのは、教えてくれたっていうのがあるね。それともうひとつ。『冒険』とか『愛』とか『夢』とかっていう恥ずかしくなるような言葉が、まだRPGでは存在しうるっていうのは、ちょっと考えてみるに値する、大きな問題だと思うんだけど。そういう物語を教えてくれたものが、やっぱりRPGだったってことだよね。

ドラクエ、FF、そしてG・O・Dだ

編：芸術座みたいな所から、大ロードショーまである中で、鴻上さんはどの辺をねらってらっしゃるんでしょう。

鴻：うちはね、大ロードショー狙ってるんですよ（爆笑）。自分でも笑っちゃいますが、『ドラクエ』と『FF』の仲間に入れてもらうっていう非常に大それた考えを持っとるんですね、ええ。大それてますねー。今は必ずやるべきRPGが二つあるわけだから、もうひとつ隅っこに置いて欲しいなっていうのがある。もちろん、僕らも馬鹿じゃないですから、初期出荷の目標150万本とか、そんなことは思ってません。そんなこと思ってませんが、位置づけとして、スタッフと確認したのは、『ドラクエ』と『FF』ともう1本っていう風にしようよ、っていう風に思ったんです。スタートラインのコンセプトの話ですけどね。

編：『FF』『ドラクエ』もかなり年齢層が広がってきました。

これが鴻上氏の信条だ!!

広い中のどの辺りをねらっているんですか？

鴻：エンタテインメントソフトっていうのは、アクセスポイントがいっぱいあるんです。僕の芝居のアンケートでね、『今日は笑った笑った』っていう人と、『なんて暗い芝居を書くんですか』っていう感想が同じ日にある。つまり、笑うっていうアクセスポイントを持ってる人は笑うだけで終わったし、鴻上は本当は何を言いたいのかっていうことを研究した人達には、その暗さが立ち上がってくる。いろんなアクセス回路があるよ、っていうことなんですね。だから、今回目指すものって、『ドラクエ』や『FF』のように、子どもは子どもなりにアクセスポイントがあって、大人は大人なりのポイントがある、そういうふうに間口の広いのを作りたいなってことなんです。

たった1秒で「最高」から「つまらない」になる

編：鴻上さんはいつも、速さとか、スピードとかテンポっていうのを重視していましたよね。

鴻：そうなんですよね。3秒の暗転を2・5秒にすることによって、速さを感じるわけだよね。でも、そういうことに対してわりとみんな無自覚だから、すごくもったいない。1秒暗転が伸びることで、芝居全体の印象が、『最高』から『つまんねぇ作品だな』っていう風になるんですよね。だから、そういう細かい所がこれからの勝負になっていくんだろうと思う。

編：CD-ROMの読み込み時間の問題など、あれは約束ごとということで気にしない人もいます。鴻上さんは約束ごとを壊される方なので、今までの『RPGの約束ごと』を壊していただける、という期待があるんですが…。

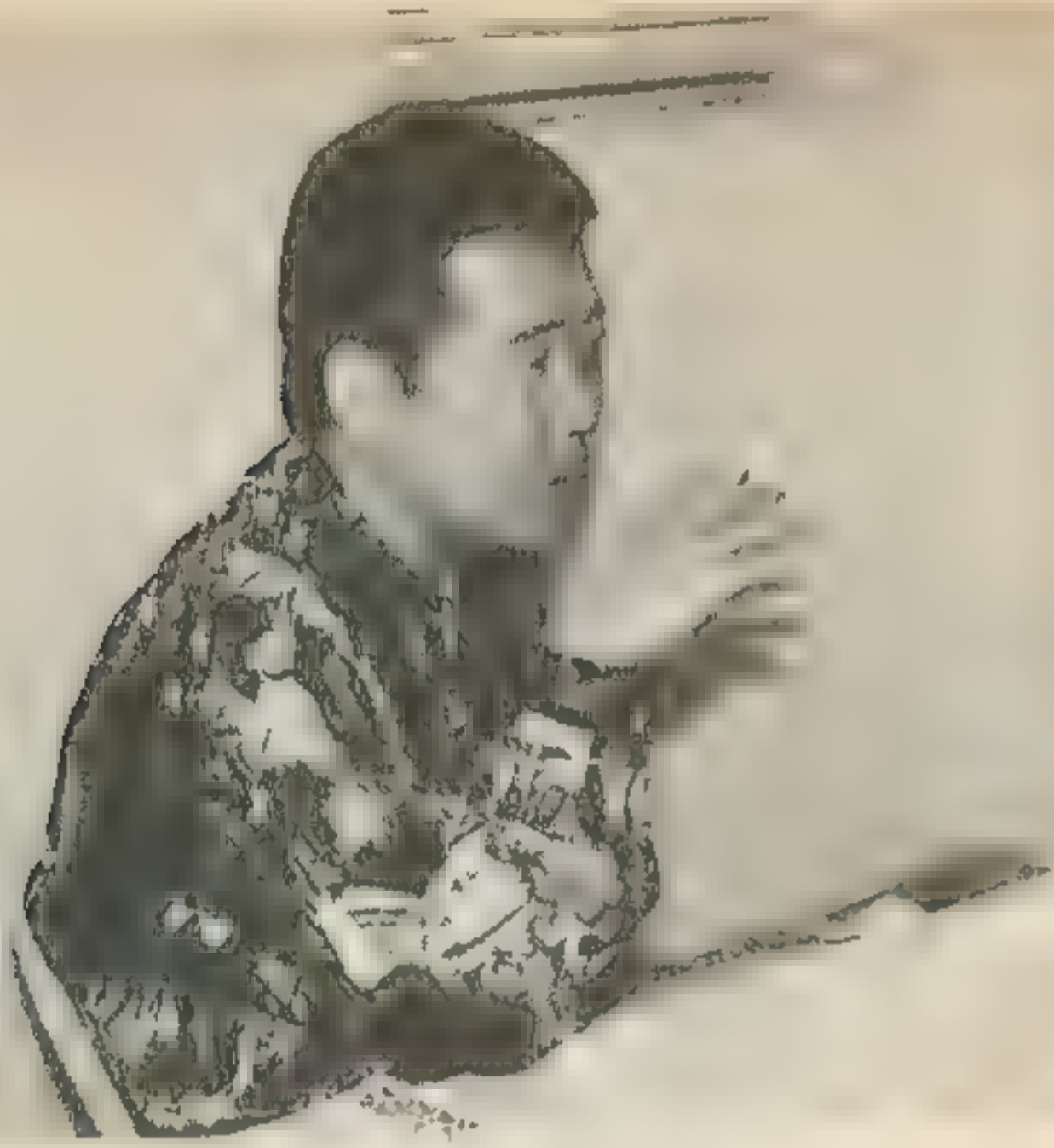
鴻：約束ごとを壊すっていうよりも、普通の目っていうことなんだよね。芝居でも、主人公が突然客

3大アーティスト集結！「G・O・D」とは何だ

演出王鴻上氏が指揮をとる話題のRPG「G・O・D」は来年4月末発売予定だ。鴻上氏がゲームを作るというだけでもスゴイのに、さらにキャラクターデザインがあの「東京大学物語」や「まじかる☆タルるートくん」の江川達也氏というのだから、もう大変。江川氏はコミック業界でも超人気者、完璧主義で有名だから、すっごいデザインが上がってくるのは必至だろう。キャラクターはザコに至るまで全部江川氏のデザインだそうだぞ。だが、「G・O・D」の凄さはそれだけではない。音楽を「聖飢魔II」のデーモン小暮閣下が担当。これだけの豪華メンバーで作るのだから。鴻上氏がいった「FF、ドラクエの仲間入り」も充分に考えられる。発売が今から楽しみだ。SFC用RPG「G・O・D」はイマジニアより来春発売！

江川氏のセンスが生きたモンスター。期待は(大)だ。

鴻上尚史
デーモン小暮
江川達也
G・O・D

3大アーティストによる「G・O・D」。その実態は!? 春まで待てない!!

席の方を向いて、『こいつはいい奴なんだろうか、悪い奴なんだろうか、その時僕は…』と、喋り出す。でもちょっと待て。この距離でそんなこと言ったら、『こいつ』に聞こえるぞ、っていうのがあった。昔の人達は、『お芝居っていうのはそういうもんだから』って言うんだけど、いくらそういうもんだからって言われたって、この距離なんだからバカでも分かるだろうって思ってた。だから破壊しようっていう意識じゃなくて、『だってこういうことでしょ、これは』っていうのが凄くあると思うんだよね。

編：今ゲームを作っている人たちはゲームという世界の中に入ってしまって、メッセージを外に向けるっていうことをしなくなったと思うんです。『誰に語りかければいいのか』が、なくなってしまっているような気がするのですが…

鴻：やっぱり時間かかりすぎるからじゃないかな。

編：1本のソフトの制作に？

鴻：うん。ちょっと室内の絵を直してもらうだけで2週間かかるわけでしょ。見てればわかるけど、本当に1ドットずつ直していく。こんなに時間かかるんだったら、この人たちは芝居を見に行ったり、映画を見たりする時間ないだろうと思うわけ。そのスタッフたちは1ドットずつ絵描いて、家帰って何やってるかっていうとファミコンやってるわけだし（笑）。でも僕らは面白い芝居、面白い映画、面白いテレビ、面白い歌舞伎とかって含めて、ワン・オブ・ゼムの中で勝つためにはどうするか、っていつも考えないといけないんです。その業界の中で自家中毒起こしちゃダメだよ。だから今回プログラムしてくれる人たち、うちの芝居なんかも見に来てもらえるようになった。で、話してたらやっぱり、芝居見るのが生まれて初めて、っていう人が多いんだよね。

編：なるほど。

ライバルはJリーグの面白さだ

鴻：僕は昔テレビ業界の人に、『あなたテレビ作ってるのに、TVゲームやってないっていうのは、そりゃおかしいですよ』って、山程言い続けた時期がある。同じブラウン管を占拠するのに、『こんな面白いもんが存在してるってことを知らないでしょ』って。もちろんテレビ業界でも先端的な人はちゃんとやってた。そして、『これに勝つためには我々は一体どうすりゃいいんだろう』って真剣に考えてた。でもやっぱり多くの人は、『そんなの暗い人たちがやってるものでしょ』って話を終わらせちゃう。それでも、ずーっと言い続けてた。だから逆に、ゲーム業界の人たちもいろんなものを経験してないとだめだよね。『あなたの劇団のライバルは？』って聞かれていつも、『ストーンズです』と答えてたんだけど、最近は『Jリーグです』って言ってるもん。やっぱりあの面白さと、どういう風に拮抗するのかってことを、物作る側っていうのは常に考えておかないとね。

編：今のゲームっていうのが、器がものすごく良くなってきて、それこそ手触りから重さまで綿密にできてるのに、中に入ってる『おそば』がちょっとだらしないような気がするんですが…。

鴻：ゲーム雑誌の展開もあるんだ

けどさ、一枚の画面写真だけで、『見事なクオリティ』と言っちゃう。一枚の写真だけで2号、3号もたせたりするでしょ。だけどそれは、映画で言えば『素敵なワンシーンがあります』って宣伝だけのことで、結局客は何を見るかって言うと、やっぱりストーリーでしょ。どんなSFXビシバシ使っても、ストーリーが本当にくだらないもんだったら、ヒットしないわけです。だからまだね、業界としてやっぱ成熟してないと思うんだよね。

編：このままそういう状況が続くと、ゲーム自体の魅力がなくなってしまうと思われますか？

鴻：いや、二極分化してくと思ってるんだ。『ドラクエ』『FF』250万本、で、『メガテン』や『マザー』がウン十万本っていうポジション。それと、1万も売れない、倒産するソフト会社続々ーみたいなね。結局、売れないのと、手堅いポジションにいる物のパターンに分かれていくんじゃない？

守ることしか考えないヤツは滅びるよ

編：そうなった場合、作り手も『好きだから参加していく』っていう形になって、作り手と受け手が暗号で会話をしてしまうような世界になりそうな…

鴻：はい、なるでしょう（笑）。これはゲーム業界に携わってる人だけじゃないけど、どんどん人間関係が不得手になってきてるでしょ？ 人間と人間がぶつかることが下手になってきてる。だけど物を作るっていうのは、実は人間とぶつかることなわけですよ。で、うまくぶつかったチームだけが生き残っていくわけで、それはもう劇団なんかでも、うまーくぶつかる、つまり稽古場では怒鳴りあってても、夜は『まあ酒でも飲もうか』みたいなことが言えるのだけが生き残ってる。1回もう怒鳴り合ったってったらもうだめ、『あの人、全然理解してくれないからだめだ』っていうのは、どんどん滅んでいくわけです。

　コンピューターとプログラミングしてると、人間関係がどんどん下手になっていくでしょ？ そうすると、アクションゲームなんかにしても、やっぱり下手さを目の前にさらけ出せないだろうなと思う。素直に、『これ難しすぎるー』ってことがなかなか言えなくなってくるのね。そこで生き残るためにっていうか傷つかないためには、開発したアクションゲームでいい成績残して勝つことでないと生き残っていかれないでしょ？ これはマズイよね。一般ユーザーがぽろっと語りたい本音の一番弱い部分、RPGだったら、『長すぎるー』とかさ、『地図広すぎるー』とか、『こんなとこに人がいるのなんか見つけられなーい』っていうような、素直な言葉っていうのが、どんどん流通しにくくなる。ほんと、すんげーまずいことだと思う。そういう現場の些細なことが実は作品にすごく影響するんだよね。自分を守ることだけが精一杯だけの集団で作ったゲームてのは、『こんなところ、わかるわけねーじゃねぇか』っていうのばっかり増えてくるでしょうね。

編：鴻上さんは、『モニターの中のリアリティ』っていうものについて、いろいろなところで書かれていますが、今回のゲームの中でも、『モニターの中の世界』を越えようとされているのでしょうか？

鴻：そう、越えたいよね。小説で

も映画でも、良い作品は小説を飛び込えて、自分の中にグンと入ってくる。そういうショックっていうのを作らないと、『ゲーム内ゲーム』で終わってしまう。それじゃお客さんは増えてかないだろうなってのは凄くありますよね。優れた物は必ずそのメディアを飛び越えて、ユーザーの胸や魂と直接握手するはずだと思ってますから…。

愛のないヤツは叩き、あるヤツを見守る

編：鴻上さんの『ジュリエットゲーム』を見た時、どうしてこんなに速いんだろう、どうしてこんなに引っ張られてしまうんだろう、っていうのがあったんですね。この頃ゲームにそれがなくなってしまって、『FFV』みたいに、最初に40分見せて説明してしまうんじゃなくて、鴻上さんは『ゆっくり流れる時間』っていうのとはちょっと違った『時間』を見せてくれそうな気がしているんです。

鴻：1本目の映画『ジュリエットゲーム』っていうのは、僕にとってかなり不満の高いものだったんだけど、『ジュリエットゲーム』作る前は、わりといろんな映画の雑誌のインタビューがきてた。ところが映画の通から見て、『ああこの程度の物か』っていうので、インタビューがなくなった。だけど、「この点は新しかった」って見方をしてくれた人もいたんだよね。だから、1本で撤退する人間なのか、わりと作り続ける中で何かを掴む人間なのか、ということを見てもらいたい。

例えば小さな会社がRPG出して、9割つまんなかったとする。でも1割いいところがあった時には、ちゃんとその1割を評価してあげれば、ひょっとしたらその『なんとかソフト2』ってのが出て、それがもう8割いいものになってる可能性もある。9割の悪い所ばっか叩き続けると、2が出る可能性も奪ってしまうことあるからさー。

もちろん徹底的に叩いていいっていう場合もある。どういう時かって言うと、基本的にユーザーをなめてるとかさ、業界に対する愛が全然感じられない時だよね。はるか昔に出た「たけしの挑戦状」っていう、たけしさんの名前を使っただけのゲーム。あれはゲームやってるヤツを馬鹿にしてる。

一時期、もうかる業界だからつって、そーゆうのがすごく増えた。あの人たちがゲームを1回だめにしたってのはあるよね。

ああいうのは徹底的に叩くけど、本当にいいゲーム作りたいっていう愛を感じるものは、温かい目で見てあげたらいいな、と思っとります。はい。

編：『GOD』が出るのを待たせて頂きます。

鴻：ねえ、いつ出るんでしょう(笑)

編：情報が、すごく絞られていて、

鴻：'95年春、頑張ります。

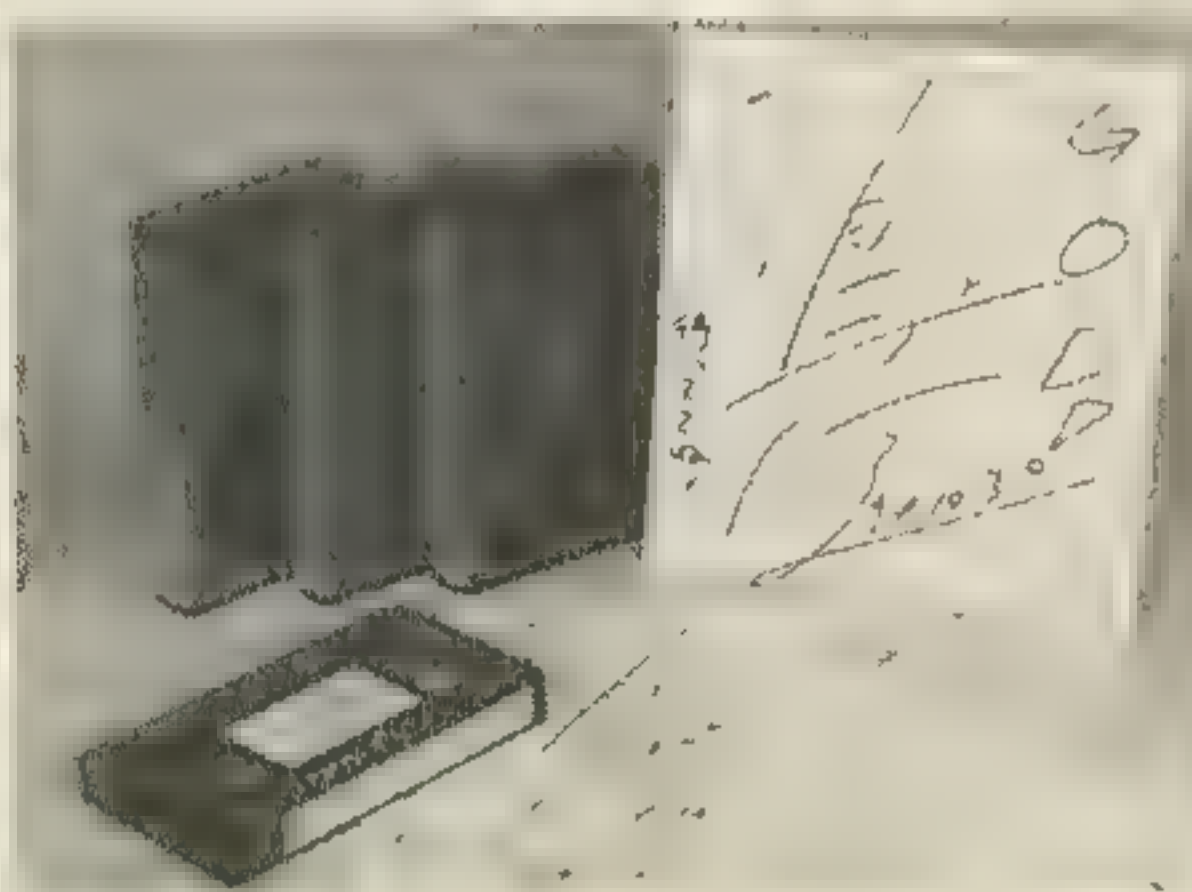
編：頑張って下さい。今日は本当にありがとうございました。

P・R・E・S・E・N・T

ビデオ版「TRANS」とサイン色紙を各3名様に！

'93年11月～12月までのサードステージ公演を収録したビデオ「トランス」と、今回のインタビューで頂いた鴻上尚史氏直筆のサイン色紙を各3名にプレゼントします。希望者は官製ハガキでゲーム批評編集部にご応募下さい。締切は1月末日の消印までです。

ビデオ版「トランス」(115分)は紀伊国屋書店の本店などでも4800円で販売されています。
作／演出　鴻上尚史、制作／著作サードステージ、発売　イマジニア
問03-3343-8911)

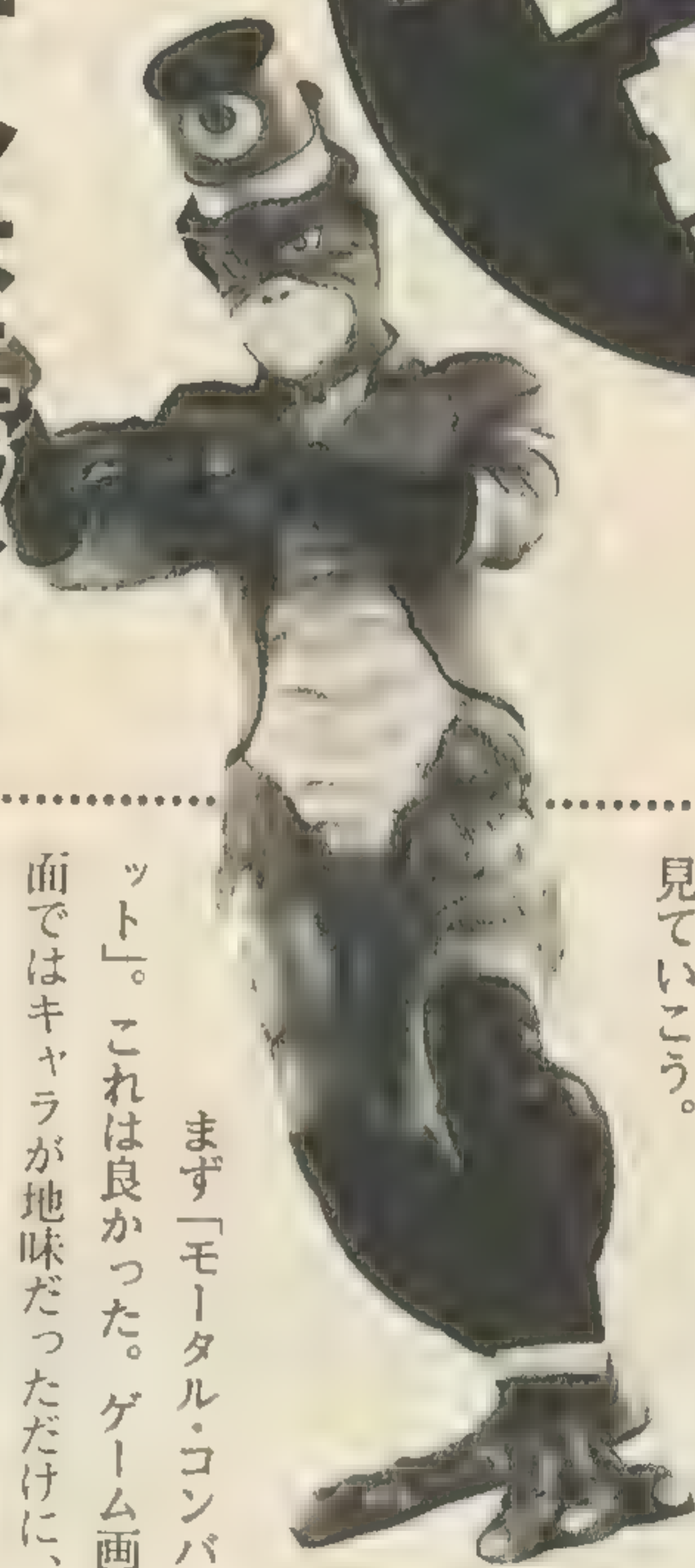
プレゼントのあて先は
〒104
東京都中央区新富1-8-11
東新ヒル3F　マイクロデザイン
ゲーム批評編集部
ビデオプレゼント係　もしくは
サイン色紙プレゼント係
〆切　1月末日（消印有効）

岡元建三 ギガの部屋

造型アートの第一人者、岡元建三 言いたい放題！

ハッキリ言ってオレはエライ!!

毎日、TVから流れるCF。やがて放映期間が過ぎ忘れ去られてしまう。さみしい。

その中に当然ゲームのCFもあるわけだが、これを衣装や造形物を中心に見ていこうと思う。

オレ、といっても知らん人も多いだろう。実はオレはちょっとエライ（自分で書くな）。あのヤキソバンを作ったと言えば分かってもらえるか。最近ではプレイステーション用の実写格闘もののモンスターを製作した。間違ってもツインゴッデスではないので注意してほしい。それにしてもツインゴッデスの衣装は哀しい。話に聞けば3日～1週間で制作したという。時間がないとはいえ、それはムリがありすぎるんじゃないの。

素材もモロに分かるし、色もベタに近いから、いまひとつさえない。結果的にヘボくなっては仕方がないよ。それでは本題のCFを見ていこう。

まず「モータル・コンバット」。これは良かった。ゲーム画面ではキャラが地味だっただけに、あそこまで特殊メイクをして暴れまわられると、ちょっとスゴい。

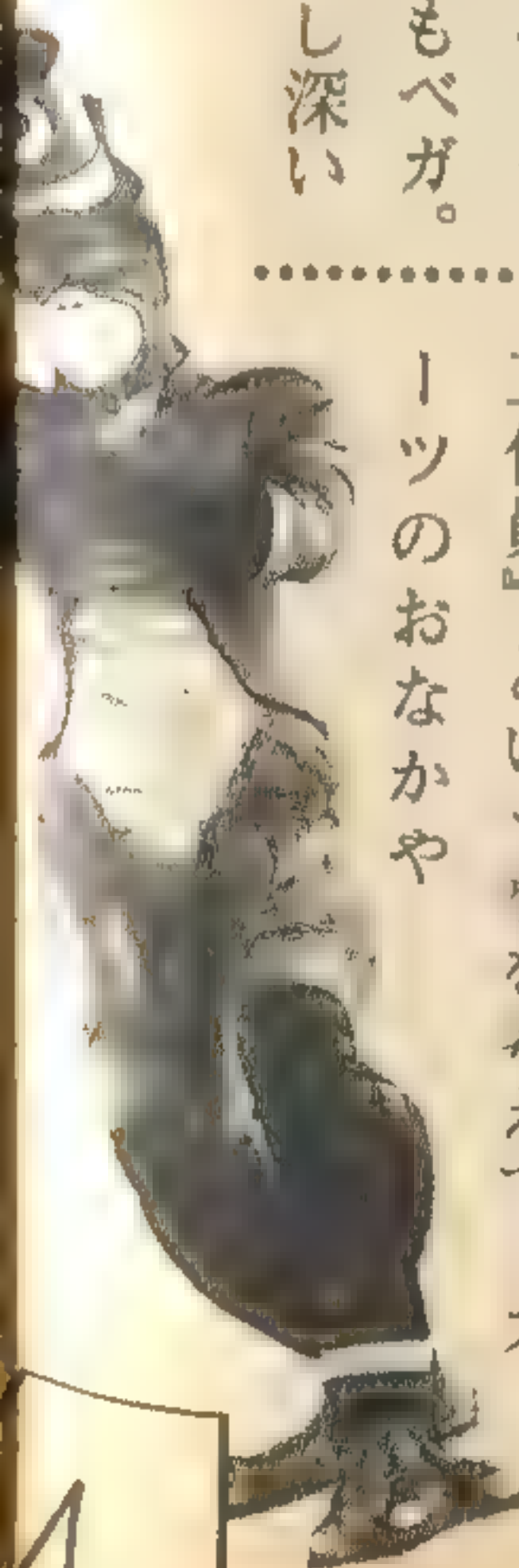
女性のハイレグスーツもウェット地の様な質感が戦闘服らしくてイイ。

演出的にはテンポの早い、たたみかける様なカットも、激しい戦闘を良く表現している。こんなの見たら買いたくなるよ、ホント。

その他に、少し古い話になるが、ストⅡなんかもいろいろなキャラが実写化されていた。中でもベガ。あの赤い軍服の色、もう少し深い色だと強さを増すんじゃない。それとアーマーの部分。三次曲面がないせいかオモチャくさい。

色も少しスモークがかっても良かったのでは。だって新品にしか見えないんだよ、どうしても。ベガが好きなオレとしてはもっと強そうなベガが見たい!! あとキャミィ。（注1）あれもね。キャミィのハイレグスーツってレースクイーンみたいで戦闘服って感じがしない。きれいなんだけど、特殊工作員なんだから、それらしい素材で作って欲しかった。

たとえばモータルコンバットの様にウェットスーツで作るとか、もし、ディティールを変えて良いならば絵をそのまま作るのではなく、アレンジを加えるのもおもしろい。やはり『特殊工作員』という事を考えて、スーツのおなかや

KEN

これが来春発売予定のPS用ソフト悟空伝説(アリュメ)だ。

ワキバラに腹筋の様な厚みを段にして付けるとか、絵と立体とでは空間情報量が違うのだから同じつもりで表現すると結局スカスカになってしまう　もちろん立体の中にも情報量が少なくて良いものもある。「マリオ」や「ソニック」など極端にマンガとしてデフォルメされたものはシンプルに作る方が良い。だが、それらも曲線表現などでは、情報量が必要となる。全く不要ではない。

他のタイトルではSNKもがんばっている。最近のではナコルル。ナコルルの衣装はシルエットも良く、いいデキだが、生地がイカン。アイヌの服ってもっと厚手でツヤなんてないでしょ　なんだかコスプレっぽくて安っぽく見えてしまう。

映画の映像などでは、ものの素材や質感が重要視される事が多い。ゲームキャラなどを実写化したものはオモチャ的で、存在感にかける。

WH2のマッドマンもそうである（マッドマン好きなんだよ、あの踊りがたまらない）。あのお面をそのまま作るか、リアルな彫刻風に仕上げるかですごく印象が変わってくる。これはコンセプトによるが（まぁ、メーカーにそんな事、求められていないかもしれないが）オレはリアルさを求めた方がキャラクターが生き生きして素人に作れないプロを感じさせると思う。

ヤツらはイキテイル!!

日常として考えれば、ゲームキャラクターの服なんて現実にはない。

しかし、そのゲームの中では、その衣装が日常として成立しているのだから、チャラチャラしていていいはずはないのだ。それなのにCFやイベント（注2）で見かけるヤツらはコスプレ感を脱しきれていない。

モニターの中だけに存在するゲームキャラクター、ヤツらはCFやイベントで衣装という名の命をもらって活躍しているのだ。今一度見つめ直してくれ、彼らはイキテイルカ！

（注1）キャミィの胸はツメモノだというウワサがある。本当か？

（注2）イベント会場で見るソニックやマリオはカワイイとかカッコイイと思うより先にキモチワルイやコワイと思ってしまう…。

ヤキソバンCF現場にて。右から2番目が岡元氏、言わなくてもわかるって(笑)

プロフィール

岡元建三　KENZOU OKAMOTO)
1967年生まれ。
FORMATIVE ARTIST。
TV CMなどを中心に特殊衣装を手がける。いつも心に小さなブームを持っており、今はダライアス外伝の嵐が吹き荒れている。代表作として日清ヤキソバン、PS用実写取り込み格闘ソフト悟空伝説(仮)などのコスチュームほか。

OKA

マルチメディアへの[挑戦]2

'98長野冬季五輪はマルチメディアの実験場

文＝佐野あきら Akira Sano

スポーツ中継に見る放送革命

一つの予言から始めよう。

「1998年、長野冬季オリンピックはマルチメディアの一大トレードショーになる」

ノストラダムスより1年ほど早いが、こちらはかなりバラ色の予言である。けっこう根拠もある 今回はマルチメディア・オリンピックの可能性について述べてみよう。

そもそもの始まりは1984年に遡る。IOCは長年の赤字体質にピリオドを打つべく、この年のロサンゼルス五輪から大胆な方針の転換を行った。オリンピックの民営化、そしてプロ化である そのための重要な戦略が、徹底したテレビ放送とのタイアップだった。効果は絶大だった。この、世界初の商業化オリンピックは、アメリカ国民の税金を1セントも使わずに、2億ドルを超す黒字を生みだしたのである。

一方、テレビ局もこの大会でスポーツの持つメディアバリューの高さを知った。スジ書きのないドラマにライブ感覚の演出を加えることで、どれほど多くの視聴者の想像力をかきたて、感傷に訴えるか、ということにはじめて気がついたのだ。

これ以降のスポーツ・ブーム、F1グランプリやアメリカズカップや世界陸上、そして異常なまでのJリーグ人気を見れば、何がおこったのか嫌でも気づかされる。あらゆるスポーツはテレビメディアに飲み込まれ、やるレクリエーションから見るエンタテイメントに変身してしまったのである。

同じころ、太平洋の反対側の島国では電話事業の民営化の準備が着々と進められていた。すでにこの年、アメリカではAT&Aが分割され、サッチャー政権下のイギリスでもブリティッシュ・テレコムが民営化されていた。日本の電電公社だけが山のような債務の上にあぐらをかいているわけにはいかなかった

1985年4月1日 電電公社が消滅し、NTTが誕生した。そこから通信メディアのドラマティックな変身がはじまったのである

新電電3社が参入し、はてしない値下げ競争がスタートした 留守番電話でも多機能電話でも親子電話でもコードレスでも好きな電話が選べるようになった。テレホンカードはコレクションの対象になり、結婚式の引出物にまで出世を遂げた。たいていのサラ

リーマンの名刺にはFAX番号が刷られるようになった。ポケベルで暗号を送る小学生が現われ、携帯電話に向かって平身低頭する営業マンの姿は珍しくもなくなった。

ふりかえれば早や1年。いま放送メディアと通信メディアは、マルチメディアという新たな概念の中に統合されようとしている。テレビというフィルターを通してエンタテインメントに変身したスポーツの世界が、マルチメディアの波に洗われふたたび変貌を遂げるのは、もはや時間の問題なのである。

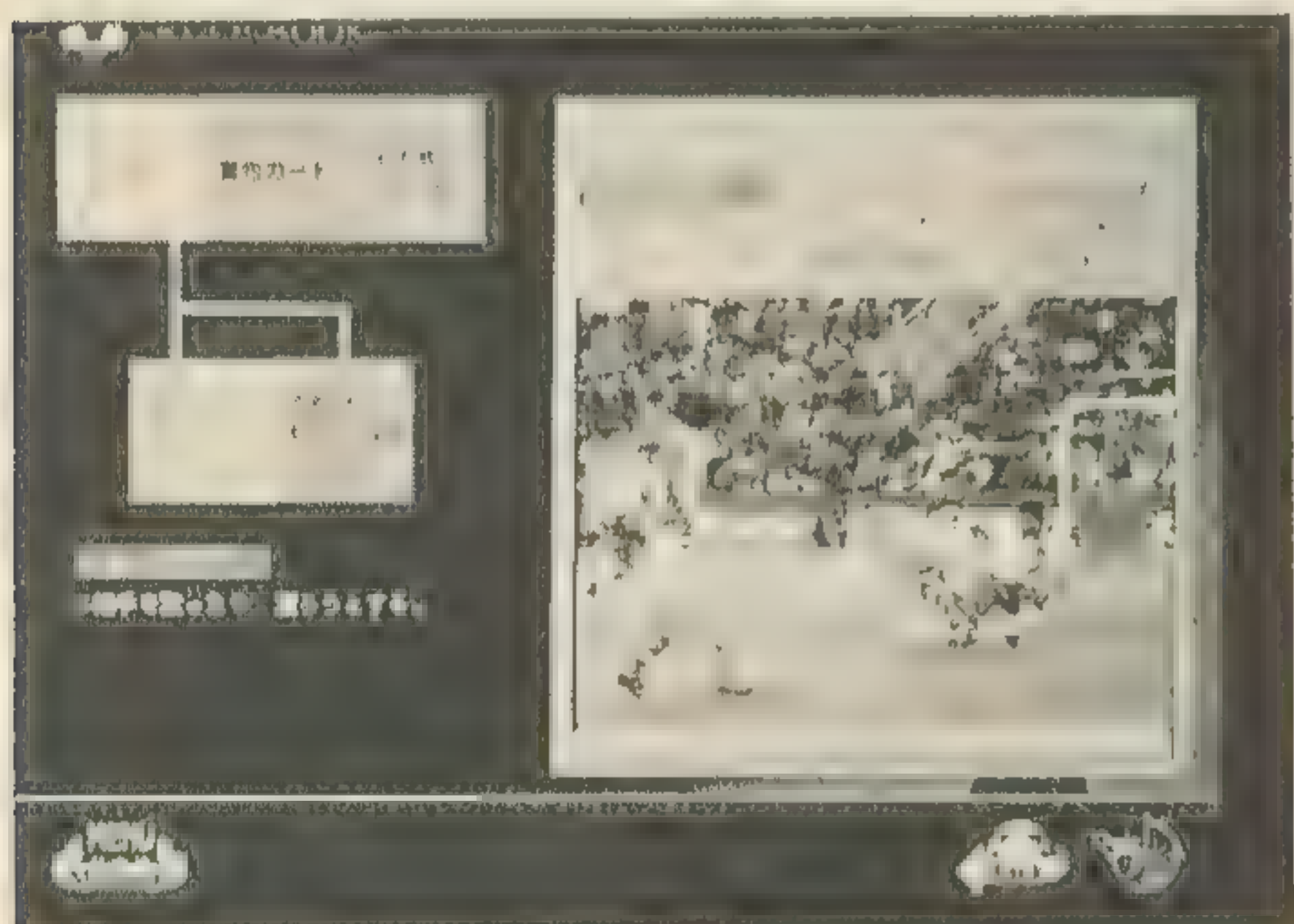
W杯に見るマルチメディア

サッカーを例にとって、マルチメディア化するスポーツイベントの現状を見てみよう。

ワールドカップ'94USA大会。ここでは、各国の報道陣向けにマルチメディア情報サービスが行われた。全米9カ所の競技場がコンピューターネットワークで結ばれ、プレスルームにあるワークステーションに文字放送ですべての試合経過が映し出された。さらに全選手のプロフィールがデータベース化され、自由に取り出せる。そして画期的なことに、この端末はデジタルムービーで試合を見ることができたのである（残念ながらデータ伝送に時間がかかるため、リアルタイムとはいかなかったが）。

このシステムはそのまま二年後のアトランタ五輪に利用されるだろう。情報スーパーハイウエーの強力なデモンストレーションとして世界のマスコミにアピールされるはずだ。

一方、わが日本でサッカーのマルチメディア・サービスを楽しみたい人は、マック用のJリーグ・オフィシャルCD-ROM「ゴール・ラッシュ」を見るといい。

このソフトの圧巻はなんといっても、93サントリーシリーズの全259ゴールシーンが動画で収録され、選手名や試合日で自由にアクセスできる「ゴールムービー」機能だ。わかりにくいファウルなどのルールを、実際の映像を用いて解説してくれる機能も楽しい。もちろん各チームや選手の情報もデータベース化されており、資料的価値も高い。

「ゴール・ラッシュ!! 開幕記念版」のルール解説画面

これらのサービスをマスコミではなく一般視聴者が、CD-ROMではなく放送そのもので受けられるようになれば、そのテレビは「見る」ものから「使う」ものへと変わってゆく。これが双方向テレビと呼ばれるもので、新しい放送＝通信機器のトップバッターとして期待されている。「いまのゴールはすごく良かった。スローでもう一度見よう」「この選手もこの大会で引退かあ、今までの名場面を見直してみよう」「なんで今のがファウルなんだよ、ルールを調べてみよう」こんなことが、ファミコンのコマンド入力と同じような手軽さで楽しめる。

多画面テレビをつかえば更に可能性はひろがるだろう。最終的にはDTP(注1)のような感覚で「自分だけのオリジナル番組」をプロデュースできるようになるかもしれない。

ゲームと同じノリでテレビ放送を「遊ぶ」ことができるのだ。

ケーブルテレビの復興

なぜオリンピックとマルチメディアが結びつくか、もうおわかりだろう。数十種類ものスポーツが同時進行するオリンピック競技は「放送を遊ぶ」時代の、最大の「売れ筋ソフト」

(注1) DTP(デスクトップ・パブリッシング) =パソコンや電子写真プリンターを用いて、文字、写真、図形などを取り込み、電子編集をするシステムのこと。

なのである。

もちろん現在の空中波テレビにこんな器用な芸当ができるわけがない。そこでクローズアップされてくるのがケーブルテレビだ。

日本のケーブルテレビ事業のおよそ10年の歩みは涙なしには語れない。はっきりいって逆境につぐ逆境の歴史であった。ほぼ同時期にスタートした新電電や衛星放送にはぶっちぎりの差をつけられ、後発の携帯電話にすら追い抜かれる苦難の日々であった。郵政省の理不尽な規制に耐え、民放各局の冷たい視線に耐え、慢性的な資金不足にも耐えてきた。細うで繁盛記のような10年であった。

しかも、現実はドラマより厳しい。'93年3月の時点でケーブルテレビ加入世帯率はたったの3・1%。黒字のケーブルテレビ局は123局中16局、率にしてわずか13%…。ここまでメロメロになった最大の原因は、地域振興という大義名分のもと、郵政省がこれでもかこれでもかと押し付けてきた無茶な規制にある。これがどれほど愚かな代物であったか、見せしめのためにあえて書いておこう。

①ケーブルテレビの営業区域は各市区町村内に限定する。

②ケーブルテレビの出資者は地元企業が望ましい。

③ケーブルテレビ事業者は通信業務を併営してはならない。

このほか申請書類がリヤカー1台分くらい（マジだ）必要だったり、外国企業は20%しか出資できなかったり、いちいちあげていけば胸くそがわるくなる

だが、冬の時代はようやく終わろうとしている。'93年9月の政府の緊急経済対策で、待ちに待った念願の規制緩和が行われたのである。上の3つの規制は大部分が解除された

規制による障害がなくなったとたん、みにくいアヒルの子を白鳥に仕立て上げようと、溢れるほどの企業がケーブルテレビ業界になだれをうって飛び込んできた。たとえば総合商社では、既存の伊藤忠と住友に加えて、'94年5月に三菱商事、三井物産が参入して業界を大いに活気づかせた。なさけない話だが、日本では大手商社がお金を落とさない限り、一人前の事業と認めてもらえないのである。

外国企業ではアメリカの最大手ケーブルテレビ会社TCI、おなじく大手タイム・ワーナーが参入を果たした。電話大手のナイネックスも'95年春には事業化を開始する。

コンピュータメーカーで積極的なのはNECと富士通。ともにパソコン通信のノウハウを活用して、双方向テレビの主役の座を狙っている。なるほど、テレビパソコン・ブームの裏にはあわよくば双方向テレビの専用端末の座を、という思惑があったわけだ

そして電話系では、NTTやKDDもさることながら、一番元気がいいのが、先頃上場を果たして乗りに乗っている日本テレコムなのである

日本テレコムはJRグループを経営母体とする長距離系の新電電だ。鉄道線路に沿って日本中に電話線を敷けるという強みがある。この会社が長野オリンピックに合わせて開通予定の

各区、CATV事業化探る

足立 支援策検討で組織

千代田 情報化計画を策定

東京国際展示場

「空中会議場」の上昇開始

特殊な工法でつり上

'94年7月1日 日本経済新聞より
日本全国でケーブルテレビが再検討されている。

北陸新幹線、高崎—長野間にケーブルテレビ網を建設する。新幹線沿線の電波障害対策が建前であるため、光ファイバーではなく同軸ケーブルによる敷設となるが、電話とケーブルテレビの垣根を取り払う、重要な一歩だ。また、この会社はヤクルトの野村監督がいい味だしてるCMでおなじみ、東京デジタルホンの筆頭株主でもある。デジタル携帯電話とケーブルテレビへの進出。なにかをやらかしそうな予感に満ちた企業だ。

注目株をもう1社あげておこう。長野県諏訪市にある、エルシーブイという名のケーブルテレビ会社だ。この会社のおもしろいところは、放送局でありながら、余ったケーブル網を利用して企業向けの専用線サービス（送信先を限定した電話サービス。内線電話などに使われる）を行っていること。つまり、通信と放送、両方のノウハウを持っているマルチメディアのパイオニア的企業ということだ。

ソフトを買いに並ぶ必要もなくなるかも。

セガ通信参入の意図とは?

ところで、前号でぼくは、セガがケーブルテレビ会社と提携してゲームソフト配信サービスを開始したと書いた。

実は次世代ゲーム機に関しては、プレイステーションが頭一つ抜けたかなと思っていたのだが、どうも分からなくなってきた。セガのゲーム配信サービスは予想外にニーズがありそうなのだ。前出のTCIやタイム・ワーナーがこの企画に大乗り気で、すでに全米のケーブル網で商用サービスを行っている。今年だけで1万件以上の加入を見込めるという。

サターンにOSを提供して話題を呼んだマイクロソフトが双方向通信用基本ソフト「タイガー」を開発中だという事実も見逃せない。ケーブルテレビにゲームを乗せようとするソフトハウスはすべて、セガ（あるいはマイクロソフト）の規格に合わせてソフトを作り、ロイヤリティーを支払わなければならない世の中になるかもしれない。「ゲームで負けて、マルチメディアで勝つ」セガの戦略は、ズバリここにあると見た。

そして、日本国内でセガと提携したケーブルテレビ会社のひとつが、実はこのエルシーブイなのだ。これを知ったときは、想像が想像を呼んで、興奮のあまり眠れなかった。

もしセガがゲーム配信用データベースをオリンピック用データベースに置き換えたら…。

そしてエルシーブイが業務範囲を長野市まで拡大したら…。

さらに想像を逞しくして、日本テレコムの回線を通して東京までデータを配信したら…。

もちろんこれは、ぼくの勝手な想像だ。馬鹿げた妄想にすぎないかも知れない。だが、衛星放送が1年、携帯電話が半年で日本中に普及したことを考えれば、あと3年というタイムリミットに、ぼくはかなり期待している。

マルチメディアの覇者を目指すもうひとつのオリンピック。その闘いはすでに始まっているのだ…。

ゲームソフトが空を飛び、ケーブルを走る！

ゲームソフト配信ビジネスは成功するのか？

好評連載の「マルチメディアへの挑戦」。今回は特別編として、セガや任天堂が動きだしたマルチメディア戦略を検証する。

――湯川朋彦

セガの場合・任天堂の場合

CATVを流れるセガ

セガは商社などと共同出資して、ケーブルテレビによるゲームソフトの配信事業を行う新会社「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」を設立した

この会社は約20社のCATV会社と契約を結び2万世帯への配信をめざす予定である　セガは既に6月から長野のLCやケーブルテレビジョン四日市、東京ケーブルネットワークのCATV網を通してゲームソフトの配信を行っており、最も積極的にゲームソフトの新たなチャネル開発を進めている企業のひとつだ　また、「セガ・ミュージック・ネットワークス」という新会社を作り、通信カラオケの分野に参入する計画もあり、ますますネットワーク事業に対する意欲は盛んなようだ。

セガの行うサービス

内容は、レシーバーカートリッジを現行のテレビゲーム機に接続することにより、ゲームソフトの配信を受ける仕組みだ　もうすぐ発表となる次世代機「サターン」にも別売りのアダプターで対応するらしい。ユーザーはソフトの配信を受けるためのメニュー画面からソフトを選択し、ダウンロードするのだ　レシーバー内にメモリーを内蔵できるので、前回のプレイを終了した時点からゲームを楽しむこともできる。利用料金は二千～三千円だから、けっして安くはない。ソフトは30種類が配信され、うち5～6種類が毎月交換されるらしいが、新作ソフトはないただし、新作ゲームのデモ版は配信されている

流通との戦い

セガの始めたゲームソフトの配信サービスは、まだまだ小規模で本格的な事業展開という感じではないが、メーカーにとって流通管理の容易な配信事業は、非常に魅力的な分野には違いない。現在のようにケーブルテレビの加入率が低かったり、デジタル電話回線が普及していない状況では、事業の拡大は望めないが、光ファイバー網が整備されるに従って、サービスも高度化するだろうし、利用者も増加すると思われる。しかし、今のままのサービスで本当に利用者が増加するだろうか。現在は既存の流通業者や販売店と共存を図るために、新作ソフトは配信せず、発売後3～4ヵ月を過ぎた商品を対象にしているが、その時新作ソフトはやはり配信しないのだろうか。既存の流通業者を守

り続けるのだろうか。いずれ、メーカーと流通業者の間で一騒動起きるに違いない。その時セガは、いったいどうするのであろうか？

セント・ギガにのる任天堂

任天堂も負けてはいない。セガとは少し違って衛星放送への関心が強いようで、'94年3月に経営不振で困っていたセント・ギガ（衛星デジタル音楽放送）へ資本参加している。この衛星放送を使って、来年2月からデジタルデータ放送事業に乗り出すらしい。この事業では、任天堂は当面、セント・ギガの無料放送時間帯をすべて買い取り、スポンサーとなって番組を提供する。衛星放送の未使用部分の周波数を利用して、前人気の高い新作ゲームのデモソフトや、カラオケ番組などを配信する予定だ。このデータ放送の受信にはスーパーファミコンが必要なのだが、スーパーファミコンの出荷台数はすでに千二百万台を越えており、任天堂は自信を持っているらしい。しかし、セント・ギガの累計契約数は六万五千件と低迷しているので、任天堂がいかに魅力的な番組を提供するかがこのビジネスの成功のカギを握っているといえよう。

立ちはだかる壁

実は、これらのゲームの配信事業を行うにあたってゲームメーカーは、今まで直面したことのない「行政」という大きな壁にぶつかっている。任天堂がセント・ギガを支援するにあたっては、郵政省と日本興業銀行の強い要請が働いたといわれている。70億円以上の累積赤字を抱えているセント・ギガにとって、新たな資金は喉から手が出るほど欲しいものであり、当時の経営主導権を持っていた日本興業銀行が任天堂にラブコールを送ったことは、容易に想像できる。セント・ギガにとって売り物になるのは電波しかないため、支援の見返りに、データ放送を認可するという取引があったともいわれている。パッケージ型が成熟期を迎えたゲーム市場において、ネットワーク型ビジネスへの展開は、任天堂が21世紀までも市場における覇権を握るために必要不可欠な戦略である。セガにとっても、ＣＡＴＶによるゲームの配信は新たなビジネスチャンスと考えられるが、経営的にふるわないＣＡＴＶ局を救ってほしいという郵政省の意向も見えかくれしているようだ。現在全国に都市型ＣＡＴＶ局と呼ばれるものが１５０局近くあるが、黒字の局はほとんどないというのが実情である。ＣＡＴＶ局にとっては、契約者を獲得するための魅力あるソフトが欲しくて仕方がないのである。しかも、ソフトの制作や購入にお金をかけたくないのである。この様な状況のＣＡＴＶ局にとって魅力的なソフトを豊富に持つセガは、白馬に乗った王子様に見えるかもしれない。一方、セガは複雑な心持ちだろう。郵政省のお墨付きを得て商機をつかみたい半面、お役所にまとわり付かれて事業拡大の手足を規制によって縛られるのは困るというのが本音に違いない。

いずれにしても、規制とは無縁に急成長してきたゲーム業界にとって、放送通信の分野は規制色の強い異質の世界であり、許認可権を握る郵政省といかにうまく付き合っていくかが、大きな経営課題となるはずである。

プロフィール

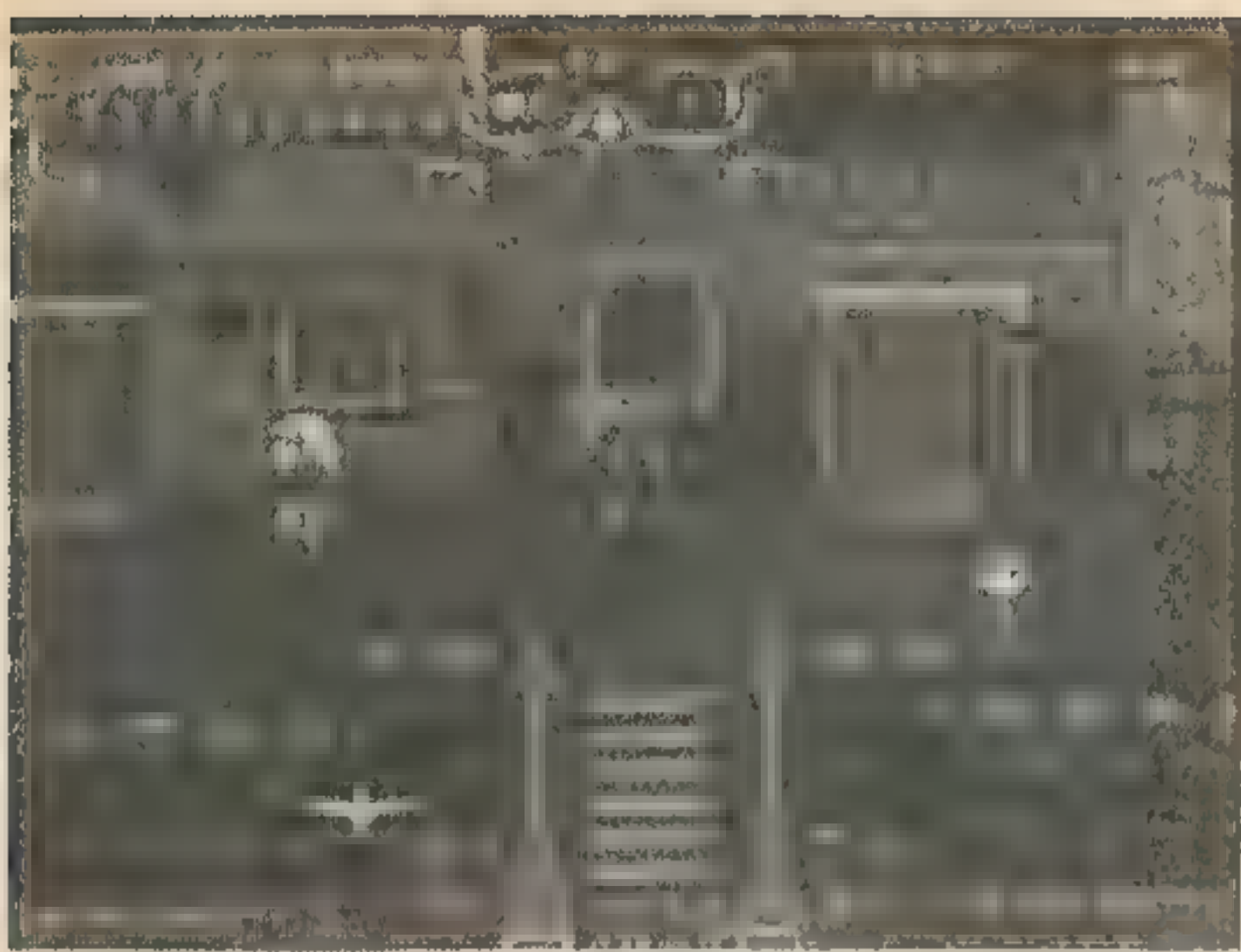
湯川朋彦　ゆかわ・ともひこ
1967年生まれ。
電通総研アシスタントプロデューサー。あらゆるメディアに関する、調査・研究を行っている。現在、官庁および民間企業にむけた報告書作成や、雑誌寄稿に追われ多忙を極める。

佐藤『リリカル』肇の

「ソフト・インフォームド・コンセント」

もう一歩で名作と呼ばれた愛すべきソフトたち〈第2回〉

情感を描き詩情を語ろうとした挑戦作「ガイア幻想記」

素材は魅力的だ。萩尾望都のキャラクターデザイン（…個人的好みかも）。男性視点とは違うものを期待させる女性の手になるシナリオ。五感であじわうと銘打たれた、おそらくこまやかなグラフィックと斬新な演出と、時空を超えるアクション… だが料理法を間違えたらしい

潮風を髪にからませながら駆け抜けるテム。

デフォルメされたキャラに萩尾望都の繊細なイメージを求めるのは無理だし、当のデザインもちょっとはずしている。強制的な移動をともなったシナリオは、後のフォローがなく個々に分断され、ガイアを救った男女の戦士の転生の末の出会い、という燃える話に盛り上がりを与えない。変身というフューチャーを加えたアクションはまあ豊富だが、攻略のためだけの性質の強いダンジョンは、ゼルダにあった様な、世界のつながりを解き明かす興奮はない。

結果としては失敗なのだが、新しい試みに挑戦している。それはゲームの中にゲームの流れはない空白、「吐息」の様なものを作ろうとしている点。何もしない時間、ゲーム内のキャラクター達が立ち止まる時間。たぶん、ゲームとしての行為をさせない事で、予定調和の連続の外側の「詩情」を描こうとしたのだと思う。それは成功したのだろうか

洋上を漂う主人公テムとヒロイン、カレン。ゲーム的な展開は一切なく、幾日もイカダの上で魚をとり、星を見つめて過ごす。穏やかで内省的な時が続く。主人公であるがゆえに言葉を持たないテムの代わりに、カレンが話すわけだが、自分を見つめる様な独白は断片的でとりとめがない。情感的とも言えるし、リアルと見るのも可能であろう。立ち止まり吐息をつく事で、センシティブな部分を表現したい気持ちはわかるが、やはり激しいアクション（しかもいかにもゲーム的な）との落差がありすぎる。演出の出来不出来ではなく、2つの性質の違い、世界の感触の違いが最後まで交差しないのだ。この溝は幻想性、というソフトの持ち味にも影響を及ぼしている。

両親の不和という問題を抱えた仲間のモリスが災難にまきこまれ姿を消す。後に現れた彼は主人公達を救うのだが、彼は巨大な海の生物に転身していた。これが自分の幸せだと言い、その役割を終えるとモリスは物語から退場する。一見、詩的な表現とも言えるが、それで正しいのかという釈然としない思いがぬぐえない。状況の通り解釈すれば彼は死に、そして生まれ変わったのだ。暗い顔立ちの不幸な少年の運命は、

ガイア幻想記 [RPG]
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

そんなものと済まされるのだろうか。超能力を持ち、モンスターと戦い、月の種族に会える主人公が、自分の大切な友達も救えないなんて。幻想という甘美な言葉や、不条理という寓意性を含んだ言葉で問題をかわせるほど、このゲームは幻想的ではない。A・RPGというアクション主体のゲームシステムは指さばきで敵を倒す、問題を解決するという生々しい感触がついてまわり、意識の揺れや浮遊感を主とする幻想とは相性が悪い。力を行使する事で解決できるシステムを持ちながら、少年の死による転身という負の幻想を打ち破れないジレンマが、このゲームの試みを成功へと導かなかった。

シナリオを生かす。情感を大切にする。幻想を語るといったゲームには、アクションよりむしろアドベンチャーの様な肉体性の薄いジャンルが向いていると思う。実際エニックスは新作「ワンダープロジェクトJ」で、その答えを出そうとしているようだ。この作品が成功すれば、ガイア幻想記の失敗は、実り多き次なる収穫の地を確実に残したものと言える。また、そう願う

恐怖の本質を描ききった傑作「スウィートホーム」

映画版「スウィートホーム」は失敗だった制作総指揮の伊丹十三が「彼はホラー映画をよく知っている」とほめちぎった黒沢清監督の演出は、知っているとできるは違う事と改めて納得させられるものだった。洋画的作劇法をねらったにも拘わらず、ホラーの基本のためて弾くをしないため、だらしないか、唐突かに終始していた。

そんな映画を元に作られたのが、このソフトの欠点というか不幸である。タイアップ物というイメージの悪さで見落とされがちだが実に傑作なのだ。ゲームの目的は単純。幽霊屋敷に閉じ込められた5人をいかに脱出させるかだ。倒れたキャラは復活しないシビアさと、有限であるアイテムは、使いどころを間違えるとクリア不可能になるため熟考を要し、ゲームの特性であるサバイバル性に深みと緊迫感を与えている。ゲームの部分の良さもさる事ながら、やはり注目すべきは恐怖表現のアプローチだろう。屋敷という閉鎖性はそれだけでも心理的圧迫感が強い。劇中常に流れる沈みこんでいくような音楽（カーペンターが映画でよく使うアレ）が、さらに心の弦をキリキリとしめあげる。他RPGの浅めの見おろしより深い視点は、ホラー映画で多用される「悪霊の視線」を思わせ、ねらったものではないにしろ見慣れたものと少し違うという感覚は、不安を高める効果を加えている。映画では使いこなせなかった暗闇の恐怖も充分に生かされている。踏み込むのに躊躇する「闇」をつくり、その向こうにあるかもしれない活路を開くために、プレイヤーは発電室に灯をともすために危険な遠出をしなければならない。そして明かりがついた時に判明する、屋敷の底知れない広さと迷宮の様相はプレイヤーを震え上がらせる。屋敷から脱出するための行為が、実

スウィートホーム [RPG]

メーカー：カプコン／機種：ファミコン／価格：¥6,500

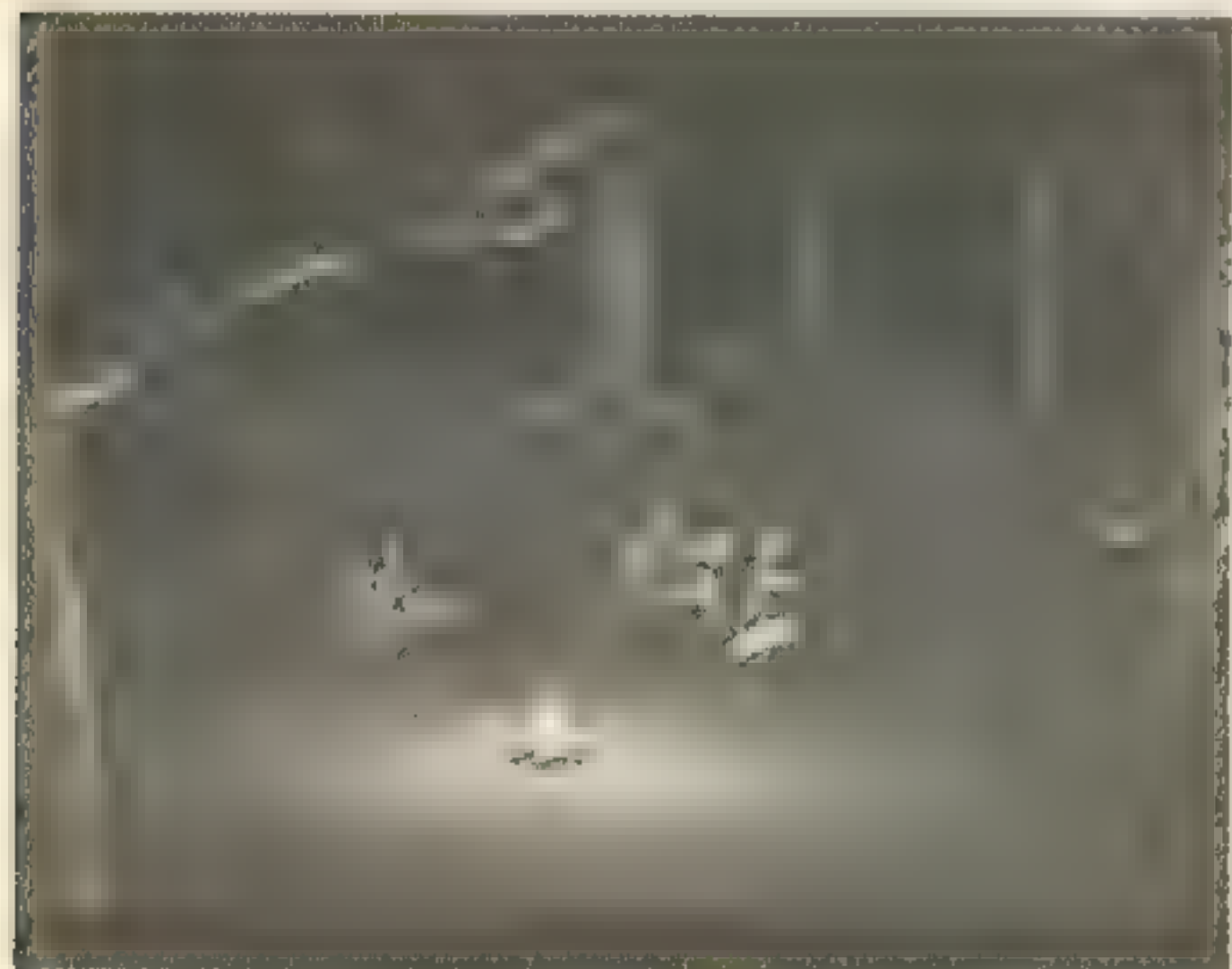
フレスコ画は幸せな母子を描き続けるはずだった…。

はその闇の奥へとはいり込んでいく事だと気付いたが本当に恐ろしい。出口かと思えた中庭も、気味な渦を有する新たな迷宮であり、一瞬の解放感はすぐに絶望にとって代わる。隠されたもうひとつの屋敷にもぐり込む時の不吉なハエの羽音。近づいてくる足音。棺桶の中に一瞬見えるもの。謎を解くたびに近づいてくる、屋敷の支配者である悲しみと狂気の怨霊間宮夫人の気配。緊張感を最後まで持続させる緩急をこころえた演出。理解できないからこそ怖いという恐怖の本質、鬼子母神的情念の間宮夫人の奪うだけの後ろ向きの世界から、助け合い抜け出す行為が意味する「生を育む」という単純で前向きなメッセージ。

並ぶもののない、極上のホラーをいっぱいにファミコンのROMにつめこんだ「スウィートホーム」は今も中古屋の片隅に眠っている。映画を超えながら、文化として大手をふるう映画の2次版権物という地位に貶められながら。

イベントアニメの新しい方法論を示した「エフェラ&ジリオラ」

「エフェラ…」で使用されたイベントアニメは視点をロングショットに固定した舞台の様な背景上で、キャラが役者の様に演技するという大胆な方法だった。アングル変えのない背景は演劇と同じで、次の幕間まで耐えられるだけの密度や面白みが必要で、薄っぺらなCD-ROM2の中にあってまず健闘していると言っていい。キャラはフィールド上のものと同じサイズ、同じイメージで統一する事で本編との違和感や落差を押さえている。バストショットや視点の切り替えがないかわり、動きで表現するというアニメーションの基本に立ち返る事で、保守的なアニメ演技法から抜け出そうとした試みも高く評価されていい。

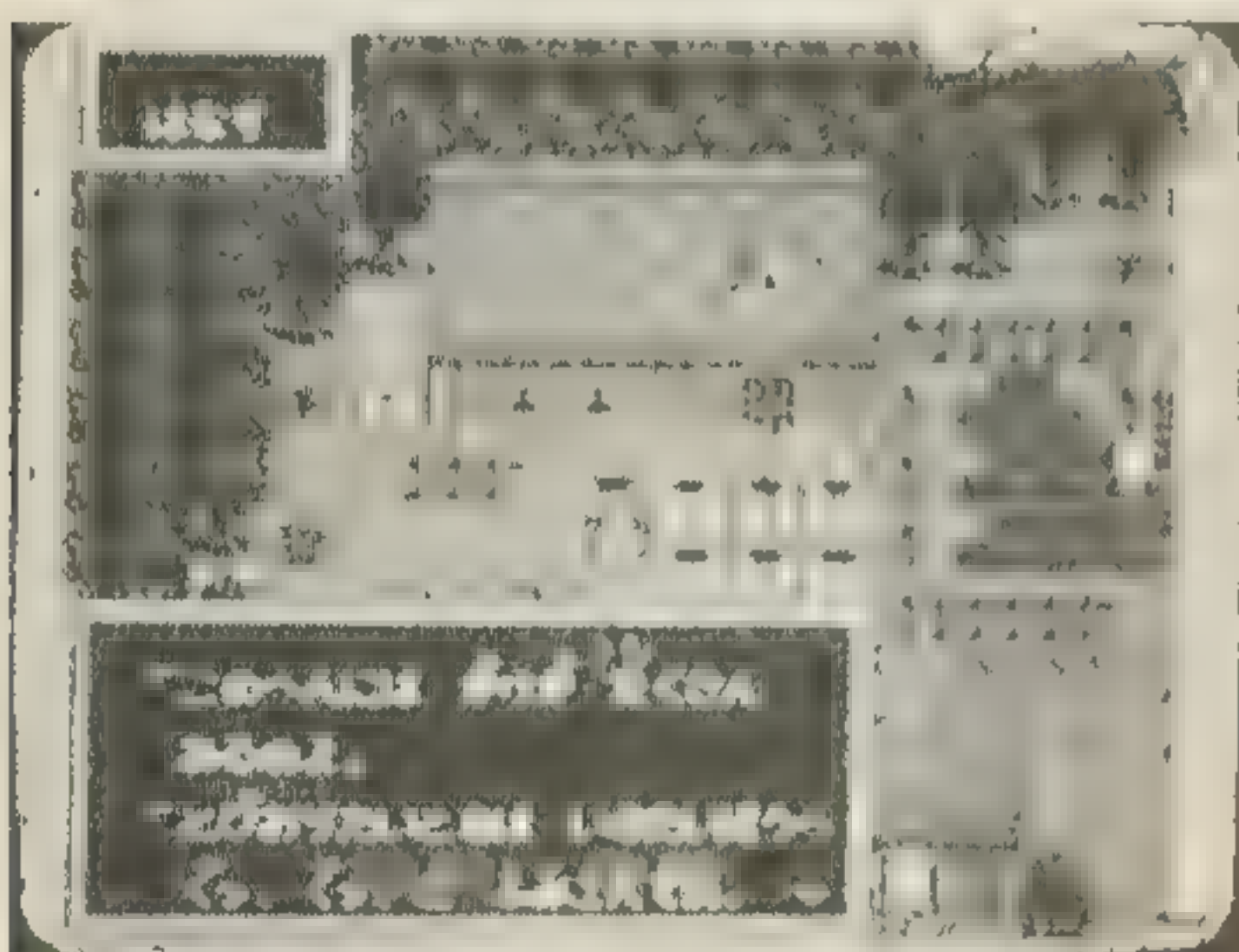
だが、長すぎる舞台イベントは飽きが早く舞台上では雄弁なキャラも、フィールドに戻ってくるとパターンの少ない人形の様な存在になってしまう。何故、イベント上のキャラの生き生きとした動きを本編で生かす事が出来なかったのか。例えば、駆けるというアクションがイベントではカッコ良く表現されているのに、本編では一定のスピードで歩くだけ。イベントで身ぶり手ぶりの豊かな会話も町マップ内だと表情もなく仕事もない、ゾンビの様に移動するだけのキャラ同士の接触に終始する。メッセージはイベントと町キャラではライターが違うのだろうか。後者の話す言葉は粗暴で気づかいがなく内容も品がないものが多い。その上、MAPの絵もどこも暗い色使いで生命感が感じられない。「エフェラ…」の示したイベントアニメの方法論はイメージの統合の点で優れたものだった。もし本編の表現力も同じほど高ければ、フィールド上の物語とイベントの完璧な融合も可能であった。だが、結局は本末転倒と言われても仕方のない、イベントヴィジュアルが売りの平凡なRPGと同じになってしまった。その売りの部分が本当の意味でクオリティが高かっただけに、口惜しい。

舞台劇の様な芝居が繰り広げられるデモシーン。

エフェラ&ジリオラ [RPG]
メーカー：ブレイングレイ／機種：PCエンジン／価格：¥7,500

モニターを通したあがないの旅「ヘラクレスの栄光Ⅲ」

最後に明記しておきたい。現在ゲームでイベントアニメが多用されるのは、フィールド上の演出力不足とキャラ立ての弱さをカバーするためと、使いこなせない大容量の埋め合わせと、ゲームの貧弱さを誤魔化しながら華やかなイメージを売りにできるといったところが、主な理由である、と。

ギリシアの神々はゆらぎの神である。彼らには世界を創ったという特権と、それを支える力があるに過ぎない。愛情や嫉妬、憂鬱に揺れる彼らがその不完全さゆえに犯す過ちが負い目になり、宿命の形でその末裔にあがないを要求する。このソフトが世界を救うというRPGで消費される定型と一線を画するのは、救世主としての立場ではなく、あがないとして人々と神々に責任を果たす、その一点にある。過ちを当事者にかわりつぐなう、という。一見過酷な戦いも、元凶が外（野望を持った神官とか）にある限り、最後は英雄として評価される。でもこの物語は責任の所在を内側に置く事で、気楽な観覧席で表面的な感動に酔いしれる、お客な僕らを否定する。

そのきびしさは物語のある部分で起きる「暗転」で頂点に達する。その衝動はＦＦⅣさえ凌駕する。グラフィックの問題ではない。ＦＦが大衆向けソフトという性質上、ぎりぎり安全基準内に留めた世界崩壊が絵空事にしか感じられないのは、結局僕らの体験や傷に交差しない、一般論的な警鐘のメッセージしか持たないせいだろう。ＲＰＧのテーマが常にありふれるのは、罪あるいは過ちというテーゼを、人類または種族の歴史観やメカニズムという大枠から引きだそうとするからで、言ってみれば教科書的なくくり方でしかない。魅力的なドキュメンタリーが鋭く心に迫ってくるのは、個々人の例えば歴史への関わりが、幾百幾千の切り口を見せてくれるからで、多くの定型ＲＰＧが欲望が世界を破壊に導くとか、人は常に過ちをくり返す…等の個人の視点を通さない、したり顔の公式だけから物語を語ろうとしても、僕らの心を揺り動かしはしない。

記憶を取り戻すための主人公の旅が始まる。

そんな語り口に慣らされてしまった僕らに、「ヘラクレス…」は何気ないふりをして、現実を突きつける。たとえひと握りのドレイ達を助けても、制度をつきくずすだけの権威を主人公は持っていない。そして世界は弱者が同盟を結べるほどつながってはいない。神々にもっとも近づく事が出来るのに、彼らは主人公達に加護を与えない。唯一不死という力を与えられるが、それは特権ではなくあがなうための無限の時間でしかない。人生の矛盾、世界の矛盾、それを見ながら沈黙する神々。他のゲームがきれいにパッケージングする、現実や真実を剥き出しにするからこそ、鈍感になりがちな僕らの心を打ち鳴らす。

自分がなぜ涙を流すのか。心の痛みがどこからやってくるのか。そして最後に思い出すのだろう。自分がかつて感じた、理不尽さへの純粋な憤りや悲しみを。非力さゆえに目をつぶってしまった事や、自分を守るためにふるった暴力を。

主人公のあがないの旅は僕らの旅でもある。モニターを通しての代償行為でしかないけれど、まる裸になった僕らの心は現実に舞い戻り、ほんの少しの光を帯びる。

プロフィール

佐藤『リリカル』肇

1961年12月23日生。イラストレーター。ゲームのモンスター、ステージ等、その緻密で存在感のあるデザイン画は、業界話題となっている。常軌を逸したゲーム愛好家。『負けるな、魔剣道』のマリリンが好き。『ルナ2』（MD：ゲームアーツ）のビジュアルデザイン等を手がける。

ヘラクレスの栄光Ⅲ【RPG】

メーカー：データイースト／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,800

何と、2回目も書くことになってしまいました文才のない私ですが、またお付き合い下さい。さて、今回は、少々面白い由来を発見しましたので、「ガーゴイル」でいってみようと思います。

最近のファンタジー系のRPGでは、なかなか出演率が高いので知っている方も多いと思います。ヨーロッパ辺りの建物の四隅に造られた悪魔的な石像を指してそういいます。SFXアーティストのクリス・ウェイラスの初期作品、その名も「ガーゴイルズ」では、黒人にアプライエンスをほどこしての出演も見受けられます。映画やゲームの中に登場する場合は、その石像に命を与えられた状態で登場する訳ですが、「グレムリン2」の様に羽根を持つ小悪魔がコンクリート漬けになってガーゴイル化してしまったという皮肉な演出もありました。

で、この「ガーゴイル」ですが、フランス語で"gargouille"は喉や食道を指します。そして"gargoyle"も本来は同義で大きな建物の屋根から雨水を落とすための雨樋の事であります。フランス語の方も源をたどれば「ガラガラ」「ゴロゴロ」など擬音であったらしく、日本で言うところの「ごくりっ」「ぐびりっ」でしょうし、英語の方も「雨樋・樋口」な訳ですから、大雨で雨樋に水があふれている状態の擬音が連想され、共通点が見い出せます。で、大雨の日にガーゴイル像が彫られた雨樋を指差して「いやぁ、雨水があふれる程によく降りますなぁ」などと言っているうちに石像の方がガーゴイルになっていったのでしょう。雨樋に悪魔的な像が彫ってある事は日本における鬼瓦に近い意味、つまり『魔除け』であった事は確かでしょう。

で、今回は、いわゆる「ガーゴイル」を1体、これは外観的にはオーソドックスであるが『魔除け』の意味を込めて『アンチエネミー』味方キャラクターとしての性格づけをしてみた物と、「ガーゴイル」の由来をふまえての物を2体、1つは「ガラゴロッ」「ゴボゴボ」という擬音から連想する泡立つ液体怪物、水の属性の精霊（ウォーターエレメンタル）のような奴と「ゴクリッ」や喉から連想する丸飲み怪物、食いしん坊な「ゴースト・バスターズ」のオニオン・ヘッド（アグリー・リトル・スパッド）のような奴をデザインしてみました。いわゆるガーゴイルを知っている方だと拒絶反応が出てしまうかもしれませんが、モンスターデザインの幅を広げるにはデザイナーにとってもう1つの切り口であると言えると思います。

液体怪物は色変えでオリーブグリーン（オリーブドラブと言う奴はモデラー値が高いらしい!?）にすると沼の怪物、あるいは、マッドハンド的な泥怪物に、赤くすれば『バブリーヴラッド』などという下級吸血妖怪に、食いしん坊の方は、ヌラリとした黒で仕上げるとヒル系のやはり吸血虫に転じる事もできるかと!?

まあ今回はこんなところで、ジャッ！（PS.創刊号の『リリカル』のイラスト文最高だったっス、今度また近所で「ゴクリッ」とやりやしょうぜ！）

参考文献 ソフトバンクブックス
RPG幻想事典逆引きモンスターガイド

●プロフィール：韮沢　靖 1963年新潟生まれ。カルト人気爆発のアーティスト。現在、立体造形作品を 中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
●代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)など。

対「初心会」、ソニーに勝算はあるのか？

プレイステーションの流通戦略の正否を検証する

現在TVゲームハードの数は10種類以上。これだけのハード数の中から自分のところのハードをユーザーに買ってもらうために、各メーカーはさまざまな戦略を展開している。その中でもプレイステーションを発売したソニーの流通戦略は、現在のゲーム流通の中では異彩を放つものだ。果たしてその戦略は成功するのだろうか

取材・文　プロスペック　市川 和久

続々と発売される次世代機。そのウラでは…。

11月22日、セガサターン発売（44800円）・12月3日、ソニープレイステーション（以下PS）発売（39800円）・12月9日、NECホームエレクトロニクスPC-FX発売（49800円）。1～2年前から話題となっていた次世代ハードと呼ばれるこれらの商品は、現在店頭に並んでいる。各マシンは目玉となるソフトをひっさげて、ユーザーの前に姿を現した。一見、颯爽と発売されたこれらのハード。が、水面下では、その販売戦略を巡って虚々実々のやりとりがあったのだ　それは今現在でも続いている。特にPSを発売したソニーは、現在のゲーム流通の常識を覆す販売戦略に出た。その戦略は業界内部の人たちを驚かせた。賛成する人、反対する人、さまざまな反応を見せた業界内部の人の意見を交え、その戦略を検証してみよう。ソニーの戦略はこの業界に一石を投じられるのか？

ソニーが打ち出した新しい流通

ゲーム業界に限らず日本の物流システムには欠かせない存在の問屋。これはメーカーと小売店の間に入り、商品の流れをスムーズにする存在といわれている。が、ゲーム流通に関していえば、このシステムはさまざまな弊害を起こしているといえる。メーカーからソフトを仕入れすぎたため、大量にしかも安価で小売店に商品を卸すためにおこる「価格破壊」、売れる商品に売れない商品をくっつけて売りつける「抱き合わせ販売（メーカーからの出荷段階で行われるケースも少なくないらしい）」、定期間商品を抱え込み、値段をつり上げて商品を卸すなどだ。すべてが問屋が悪いわけではないのだが……。

これに対し、ソニーの流通システムでは問屋が存在しない。ソニーから直接小売店に品物が卸されるのだ。このシステムにすれば上記の弊害を解消し、さらに問屋が取るマージンがない分価格を安く設定できる。なによりも、市場に出ている商品の数を正確に把握できることで混乱を抑えられる、というのがソニー側の考えだ。このソニーの流通システムは、ミュージックCDでは当たり前の流れだというが、ゲーム流通では考えられなかった方法だけに、ゲーム業界内部の戸惑いは大きいといえる。ゲーム流通の悪い部分を見てきて、いちばんいい方法としてこのシステムを採用したというソニー。事実上、玩具問屋はPSを扱えないということになる。

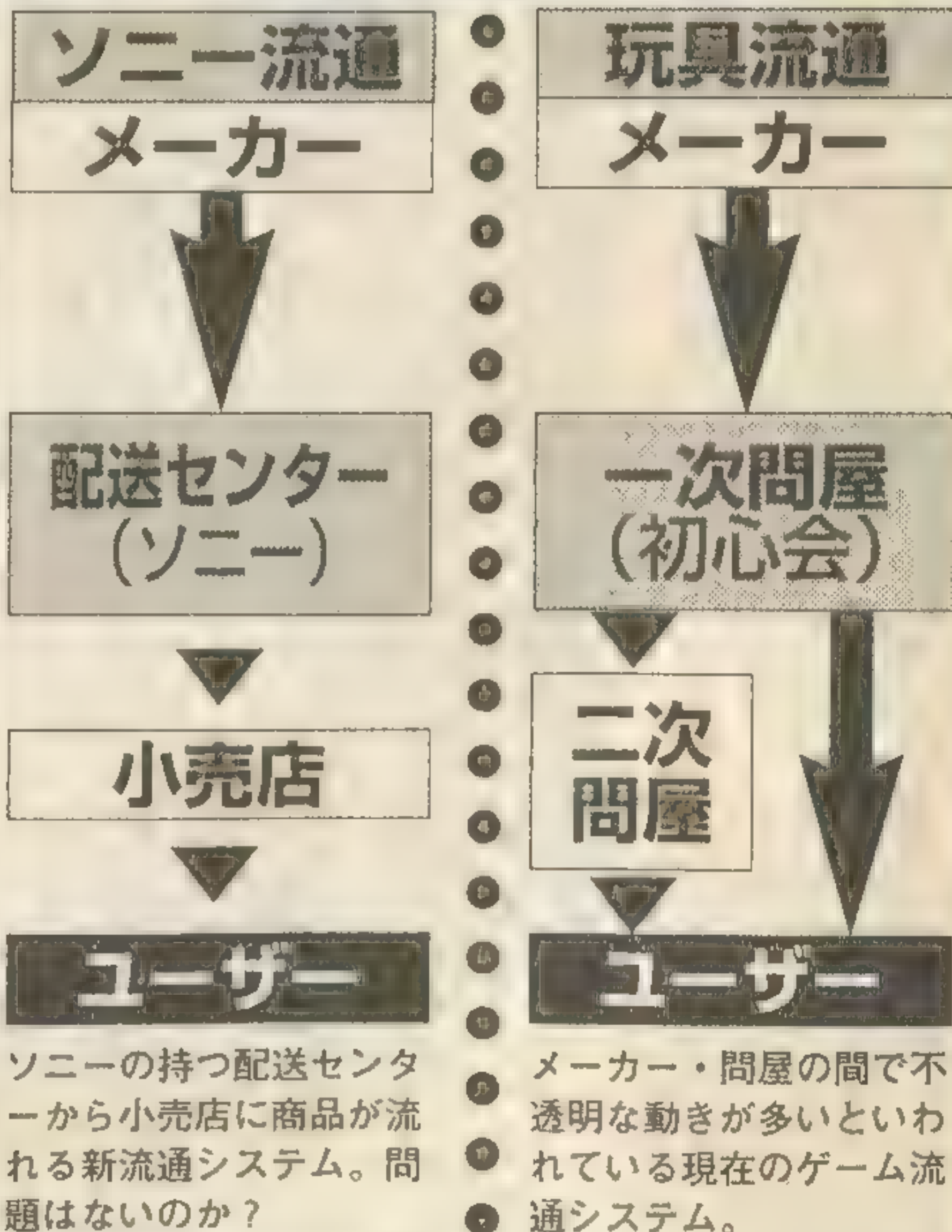
PSを扱える店・扱えない店

PSを扱えないのは何も問屋だけではない。小売店の中にもソニーと取り引きできない店があるのだ。具体的にいえば、あまりに安売りをする店・中古を扱っている店（この2つに関しては、ソニー側は否定している）・店の規模、売り上げ金額等を調査して、あまりに信用できないと判断した店・そして、ソニーの意向を理解できない店。これらの店とは現段階では契約しないという。ただし、バンダイ系列の問屋ハピネットとは契約しているので、そっち方面から仕入れられる可能性はあるということだ。といってもこれはごくわずかの店数に限られるので、どこでもというわけにはいかないらしいのだが…

流通システムのちがい

ソニー流通	玩具流通
メーカー	メーカー
↓	↓
配送センター（ソニー）	一次問屋（初心会）
↓	↓ 二次問屋 ↓ / ↓
小売店	
↓	
ユーザー	ユーザー

ソニーの持つ配送センターから小売店に商品が流れる新流通システム。問題はないのか？

メーカー・問屋の間で不透明な動きが多いといわれている現在のゲーム流通システム。

初心会とは何か？

簡単にいえば、任天堂の株を所有している一次問屋の集まり。ゲームソフトの大半はこの初心会を通して、２次問屋や小売店に卸される。この初心会と小売店に作らせた「任天堂エンターテイメント」というコーナーでゲーム流通を１本化しようとしたのだが、あまりうまくいっていないようだ。

当事者「SCE」のコメント

あたりまえのことをしているだけ

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
営業部　販売推進課　課長　川辺泰人氏

数年前にこの業界に入ってきて、初心会とは何なんだろう、という疑問を持っていました。なぜなら彼らの多くは営業部隊をほとんど持たず、倉庫もないし物流機能もない。販売店や2次問屋からの注文をまとめてメーカーに伝えるだけなんです。

ところがうちは自前のCD工場があって全国をカバーする配送センターもある。だから、問屋を通さなくても成立するんです。今までのやり方では、売り切れても次に入荷するまで何ヶ月もかかる。これだとどうしても初回の数はカンで決めるしかない。PSの場合は実際に売れたら追加注文を頂ければすぐに商品が届きます。つまり無理して商品を抱え込むこともないわけですから、タタキ売り処分なんかしなくてもいい。結局、安売りはそのソフトを殺してしまいますから。

私たちは、販売店に必要な時に必要な数だけ売ろうとしているわけです。ごく普通のことですよね。それがゲーム業界では「大改革」と言われてるんです。現在60法人、店数で4000店強と契約を済ませました(11月4日時点)。この数字は現在のTVゲーム市場の7割近くの売上げを占めると思います。また、「たくさん買うから安くしろ」とか、「原価を割るような価格で販売して人を集め、他の商品を買わせる」という発想のところなど、SCEが考えているビジネスコンセプトを理解して頂けない販売店さんにはご遠慮願っています。

VS

玩具流通のコメント

理想通りにいくとは思えない

国分興業(株)営業部　統括部長　坂本博慶氏

現状の動きでしか判断できませんが、ソニーさんの新しい形にすぐ対応できるか疑問です。今までは任天堂さんのやりかたで動いてきた。急激には変わらないし、なじめないでしょう。「追加出荷が早い」とソニーさんはおっしゃってますが、ゲームソフトの場合は「初回の動きがすべて」で、売れ行きが止まったらもう二度と盛り上がらない。ミュージックCDとは違うんです。任天堂さんのネックの部分をすべて解消した形でソニーさんは出てきたわけですけど、理論上ですべて物事が進められれば、こんなラクなことはない。実際にはそれにともなうリスクも出てくるわけですから…。

価格破壊についても、ソニーさんは起こさないといっています。でもソニーさんのやり方でいくと、注文が全くないこともあるんです。ソフトを百本、千本作っても、そのあと注文がこないということですよね。これはメーカーにとっては死活問題です。理論と実際は別ということ。それがうまくいって、改善していって状況ができる。そういったことは任天堂さんも、セガさんもやってきているんです。

現在いろんな業者さんがソニーさんとコンタクトを取っているわけです。契約した店、していない店といろいろある。ソニーさんは、ある程度限定しているわけですよね。本来ならば新製品ですからみんな数多く売りたいんです。でも私は、次世代機がそんなに多く売れるとは思えない。しばらく様子を見るつもりです。

※国分興業はTVゲーム関連を中心に全国の小売店に流通する卸問屋。

玩具流通の問題点とソニーの不安

玩具流通の問題点

現在のゲーム業界に関わる人に話を聞くと、必ずしもソニーのやり方に否定的ではない。むしろそれができれば理想である、という小売店の声もあったくらいだ。

最近、大手の玩具問屋が潰れた。その問屋の倉庫には某メーカーの売れないソフトが在庫として山積みされていたという。現状の方法だと、こういうことが起こりやすいというのは、だれよりも当事者たちがいちばんよく分かっている。だが、理想と現実とは違う、という意見が多く、なかなか現状を打破しようという意見は出てこない。問屋も小売店も、ソニー・任天堂・セガを分けて考えているのではなく、売れる商品をひとつでも多く仕入れたい、というだけのことなのだ。

販売店・小売店はどう考えているのか？

メッセサンオー 仕入担当 稲越一之氏

ソニーさんと契約するということで、問屋との関係が悪くなるということはありません。次世代機でおかしなところは、しっかりした流通ルートが決まらないまま本体の発売が動いてしまって、いくつ出すのか、いくらで買えるのかがよくわからないことですね。

モーリス 専務 森信仁氏

PSの流通システムには基本的には賛成。これを機に混迷を極めているTV流通全体が革新に向かい安定することを期待しています。

ただ、PS現実の取り扱い店選定のやり方はせっかくのシステムを閉鎖的にし、顧客不在となっているのではないかと、大いに危惧していますが。

ソニーの不安

現在ソニーと契約が成立している大手販売店もかなりあるのだが、公表できないという。公表すると、その店に他機種の某大作ソフトが入らなくなる可能性があるらしいのだ。他社からの妨害工作ともいえるこの行為は、もっと他にもあるらしいのだが、ソニーははたして計画通りに発売できるのだろうか？　発売したとしても、順調に売れるのか？　という不安が残る。また、販売店から玩具問屋に「逆流通」される可能性もある。そもそも既存の玩具流通を使わないのは、他のソフトと抱き合わせで流されたり、価格破壊を起こさないためであり、「逆流通」が起これば、この危険はますます高くなるのである。そうなると、このやり方はまったく意味のないものになるのだ。

結果が出るのは来年3月

ソニーの今回の流通システムは、いろんなケースを考慮した結果、決定したものだという。現在の悪い部分を削除するというこのシステムだが、過去数年間続いてきた流れを切り崩すのはそう簡単にはいかないだろう。買う立場としては何でもいいから、欲しいときに欲しいソフトが苦労なく手に入ればそれでいいのだ。ユーザー不在のゴタゴタで、ハードやソフトが買えない、なんてことだけは絶対に避けて欲しい。

余談だが、これだけの高価格商品になってくると、いわゆる玩具店、おもちゃ屋では扱いきれないという話を聞いた。つまりゲーム業界は、新しい時代に向かって本格的に一人歩きを始めたといえる。

ともあれ、ソニー流通の成否は来年3月にはある程度の結果が見えてくるはずであり、次世代機の明暗をわけることになるだろう。

※この記事は11月に行った取材を元にして構成したものです。

第一回　読者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。誰だってゲームについていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。

前号のFFⅥの批評を読んで・・・・・

　巻頭のファイナルファンタジーⅥ論を読んで、これまでFFを常にドラクエよりも評価してきた私にとっての最高傑作であるⅥが、実は重大な欠陥を抱えてる事について、不覚にもうなずかされてしまいました。

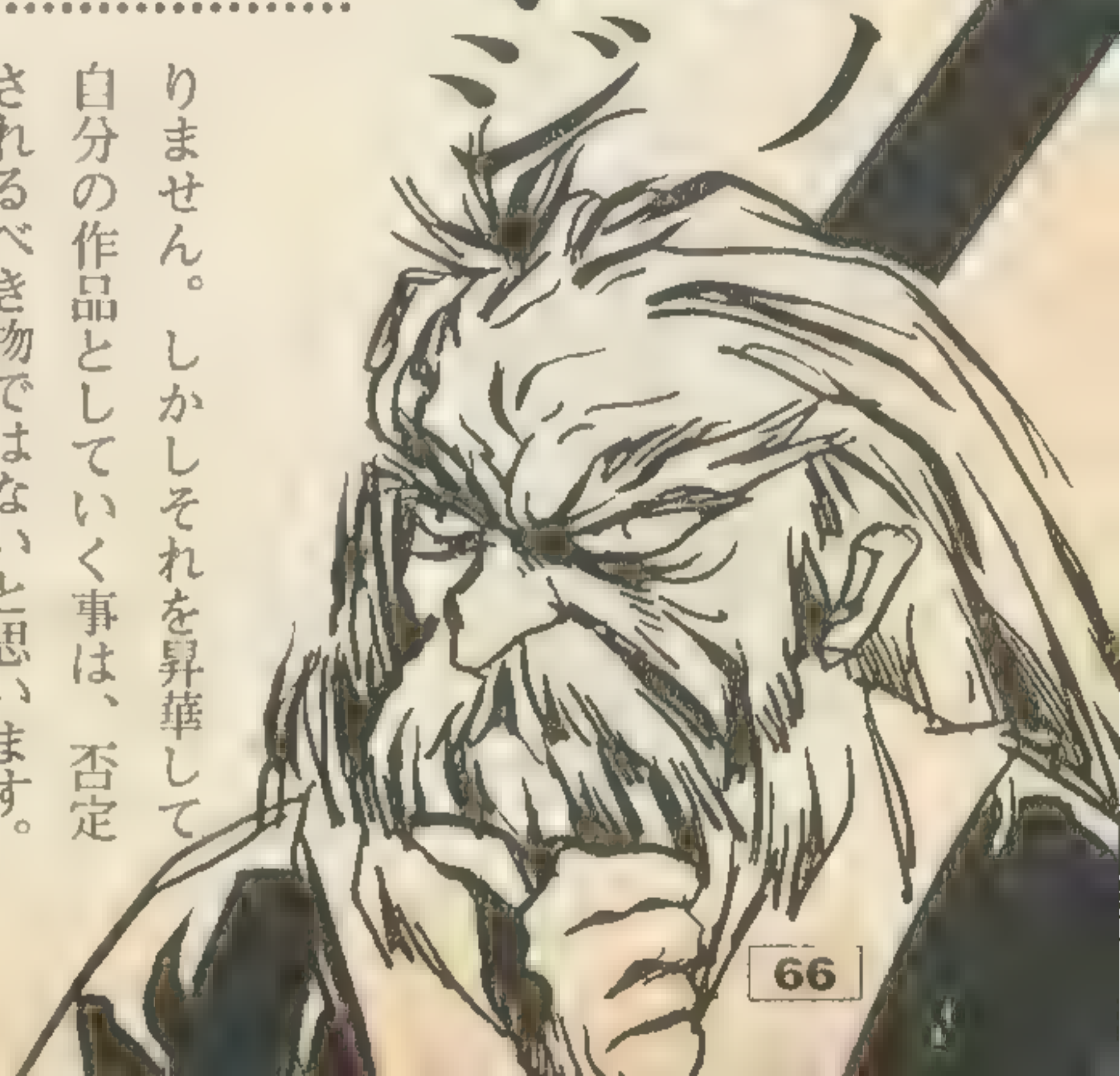
　しかし、引っ掛かるのはストーリーの類似点についての言及です。大枠のストーリーがアニメーションであるところの「風の谷のナウシカ」に似ているとの事ですが、筆者が言う「清き世界に対する人間界の干渉」というテーマについて、果たしてこれをアイディアを出す事を怠ってこの世界を模倣したのだ、と言い切れるのかどうかは別問題だと思われます。「どのような」世界観、「どこの」台詞回し、「どのような」設定が似ているといえるのか、これらを明示しない事には評価にはなりますまい。もちろん了解されている事項として処理したのかもしれませんが、批判する以上、その根拠がお互いの中に了解されている」というのはいささか都合が良い考え方だと思います。

　果たしてその「清い世界と俗界との相互干渉」というテーマが、ナウシカ的テーマとして取り上げられるほどナウシカに特有の特徴的な物であるのでしょうか。そうではありませんね。旧くはSF小説の中でもよくこの設定が使われていました。「ナウシカ的世界観」という物は、ナウシカ的と命名されるほど独自のものではないのです。私が言いたいのは、いかに舞台が似ていようと、その時々の人々が受け入れる下地があり、またその世界観を明確に打ち出していく事が出来た、このふたつの点においてナウシカとFFⅥは他を突き放している、という事です。

　こういう点を抜きにして考え、あら探しだけしていれば過去に自分が体験している作品との類似点を探す事はそれ程不可能な事ではありません。しかしそれを昇華して自分の作品としていく事は、否定されるべき物ではないと思います。

　もう一つ、「その他の疑問」について。ここはページが足りなかったせいなのでしょうか、まさしく「掘り下げが足り」ません　パーツの使い回しをいかんといっていますが、どこにすべての街のすべてのパーツが違うなんてゲームがあるのでしょうか。また、ダンジョンの無機質感に関しては、これはイメージを受け取る側の問題であって、筆者が「リアリティがない」と感じたからといってリアリティがない事になるわけでしょう。そして、すぐさま漫画世代の感覚という言葉が続いてしまいますが、お聞きしたいのは「どうい

反論、という程・・大げさなものではありませんが
セッツァー（FFⅥ）は
「海賊的な行為」
を、しているわけではないと
思います。
おそらくオペラ座でのイベントを指して
だと思いますが、海賊というよりは、
怪盗ルパン、などの方面に
より近い行為
だと、私は
思います。。
オレは
一応
ギャンブラー
なんだけど
乱文ですいません

岐阜県岐阜市
P.N.風水士琉餡

うところが「漫画世代の感覚で描かれている部分なのか、これが明示されていません。さらに「映画的手法」のミクスチュアが行われている事については、どういう風に考えておられるのでしょう。

また、オペラ座のように薄っぺらな、とか言われる事は別に個人の自由ですが、オペラ座のイベントに限っていえばセリスのそれまでの背景にある感情や、過去を省みることなくそういう事をおっしゃるのは、検証としてこの論文を書いていらっしゃるのであれば、少々不見識かと思われますが。多くのユーザーが、個の部分ではそういうところを感じているからこその感動だったんではないでしょうか。その後のドラクエについての論文では、「記号の奥にある意味を感じ取る事」をRPGを楽しむ原則であるとしているにもかかわらず、この部分ではそれをしていないように思われてなりません。それが出来なかった駄作だ、といいたいのかもしれませんが。

（栃木県　竹内亮介）

FFⅥ批評への反論への反論というより補足

あ、磯崎です。前号のFFⅥ批評に対しての反論なので、お答えしようと思います。

まず「類似点を明示していない」というのは、いわれる通りです。やりだすと泥仕合になっちゃうからわざと避けた部分を、的確に指摘されてしまいました。僕がFFに対してきついことを書いた理由は、ゲーム雑誌はFFを過保護にしすぎるけど、メーカーとしてはこんな感想を考慮していましたか？とゆーものだったのです。だから、厳密には『（僕や僕に似たとらえ方をする）ユーザーにそう感じさせてしまうことは、FFの益にはならない』わけですね。読者に向けた批評の形でメーカーに問いかけるというのは、ちょっとわかりにくかったですね（注1）。次の「ナウシカ的世界～」は、前号本文で決着していると思います。あとは文字数の問題でしたので補足します。「パーツの使い回し云々」は、使いまわしを否定しているのではなく、世界観を考えずに安易に使いまわされているのがいけないのです（注2）。「漫画世代の～」は、漫画やアニメでよく見るような、イメージ（パターン）で作られているということです。『伝えたい内容』が希薄だという意味です（今号のMOTHER2特集の宮本茂氏も言及していますね）。『映画的～』については、FFお得意、セリフのみの強制イベントは、Ⅵの派手な演出でも本質は変わらないという意味です。望まれるのは表面的な演出ではなく、根底として何を伝えたいのか、だと思います。『オペラ座～』は、難しいので説明します。オペラ座という単語には、たくさんの概念が付属しています。たとえば、伝統、重厚な文化、(悲喜) 歌劇、西欧文化の礎、王&国立、上流階級、古典として現在も根づいている、大げさな身ぶり、怪人、まだまだたくさんありますし、人によってこの概念の数は違います。こういったたくさんの概念を描くことでオペラ座という単語が、ただの言葉から存在へと変わっていくのです。ではFFⅥのオペラ座はどうだったでしょうか。付属する概念をゲーム内で提示せず、ユーザーの持っている概念に頼った作りになっていませんか。『オペラ座～』はこういう意味のことだったのです。

最後に『RPGは記号の意味～』ですが、問題は読み取れる内容の『質』になります。この質が低い場合、どれだけ派手なゲームでも『こども騙し』になってしまうのではないでしょうか。何を語りたいのか。その質が最も重要なのだと思います。

（磯崎秀次）

福岡県田川郡
P.N. 粗挽ずんや

（注1）読者アンケートでも磯崎氏への賛同意見は多数ありました。（編集部）

（注2）たとえば岩などはむやみに使い回し、複製、反転などが多用されている。

RPGに新しい方向性を

１９８６年の「ドラゴンクエスト」登場以来、RPGとは、「主人公が戦闘を重ね成長し、世界を征服（あるいは破壊）しようとする者の野望を打ち砕き、平和を達成させるもの」という定義がまかり通ってしまっている。世界を救う英雄という「役割を演じるゲーム」も決して悪くはないが、ここまでくると、もう、食い飽きた、という感じである。

先頃、「トルネコの大冒険」という、この定義にあてはまらないゲームも登場したが（もっとも、このゲーム自体は「ローグ」を一般ウケしやすいように変えただけであるが）、目的こそ世界を救う事ではないが、稼ぐ経験値は「敵を倒す」ことを目的とする戦闘経験値に他ならない。

神奈川県相模原市
P.N. ねあの

そもそも、何故RPGで稼ぐ経験値は戦闘経験値ばかりなのだろうか。他にも目的に応じた経験値があっても良いのではないだろうか。例えば、「世界を冒険する」事を目的とした「歩行経験値」なんてのはどうだろう。その名の通り、歩いた経験の値である。歩いて足腰を鍛える、つまり経験を積む事によって、今まで行けなかった山地や砂漠を進めるようになったり、より速く目的地に着けるように、目的が達成できるようになるのである。

目的を達成するための経験値なのだから、様々な目的を設ければ、それに応じた様々な経験値が生じるはずなのである。世界を救う目的や、逆に世界を征服する目的、国をおこしたり、大金持ちになったり、目的は様々である。これらの目的を達成するには、どんな経験を積むべきか、すべて同じ経験を積むはずはないし、また、答はひとつではないはずである。RPGは様々な方向性による可能性を秘めているはずである。

数年前から「脱ドラクエ」が唱えられている。しかし、戦闘経験値を稼ぎ、世界覇者を倒すことばかり追求するRPGがいつまでも作られて（創られではない）いる限り、どれだけ内容を増やして派手にしたところで、「脱ドラクエ」が叶うどころか、次第に飽きられて衰退していくだけである。

そろそろ、オカズの種類の多さと派手さばかりを競っている幕の内弁当ではなく、信念を見つけて一品でもこだわり抜いたものが出てきても良いのではないだろうか。

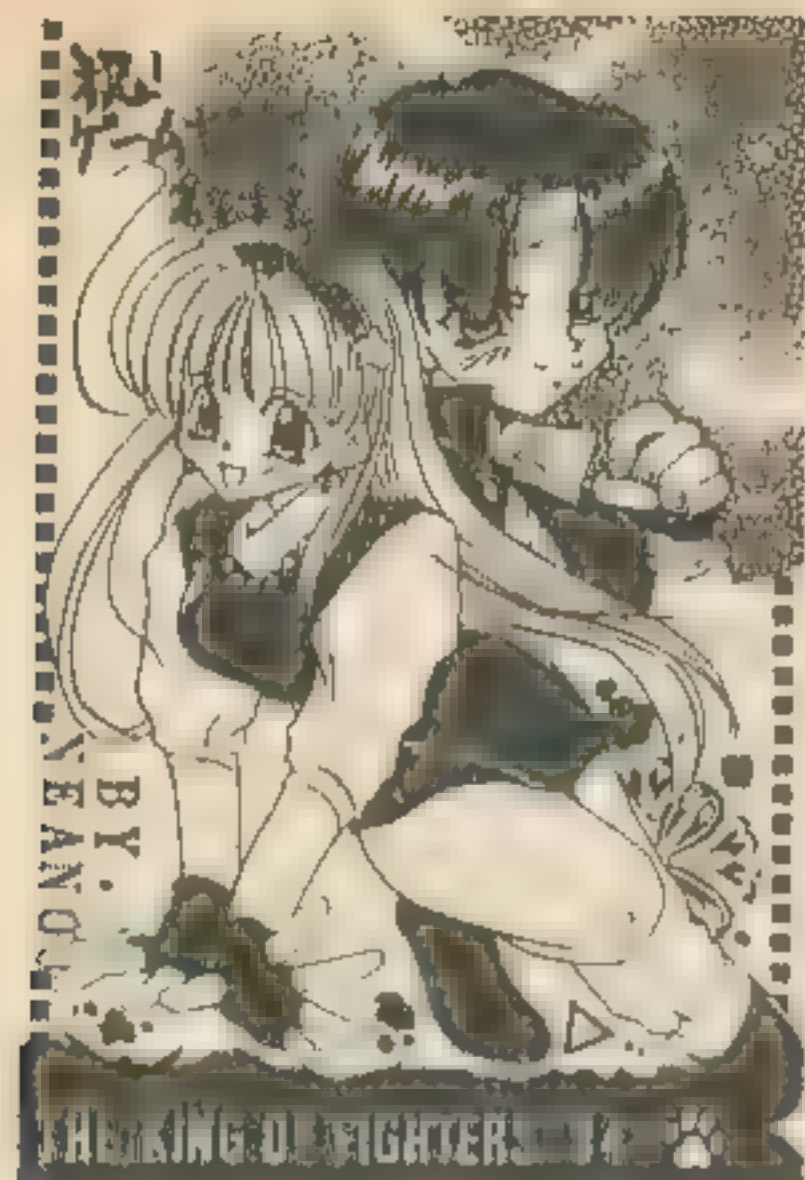
（長野県　伊藤　踊）

優れたアイディアをゲームにするためには

この『歩行経験値』というアイディアは、とても面白いと思います。また、こういう既存の枠を壊そうとするアイディアを実現できないゲーム業界の保守性、もしくは怠慢は責められても仕方がないはずです。で、このアイディアをゲームにするためには、歩行することが楽しい、それも十数時間歩いたのに、まだやっぱり歩くのが楽しいという『歩くことの意味』が必要ですよね。また、世界も歩くことで新たな発見があるという、根底から違ったつくりにしなければいけないと思います。（屋根の上だって、タンスの上だって歩けないとね）。こういった点がクリアされて、提示したものが誰にでもすっごく面白い場合、『歩行経験値』って考え方はゲームの批評にとどまらず、ゲームの企画書になると思います。（編集部）

ファミコンソフト「百の世界の物語」（アスク講談社）

いつからだろうか。RPGで遊んでいてレベルアップに感動しなくなったのは。どきどきしながらの旅が本当に楽しかった「ドラゴンクエスト」において、戦闘は大変魅力のあるものだった。レベルアップの音楽が鳴り響くと、とて

百の世界の物語【RPG】
メーカー：アスク講談社／機種：ファミコン／価格：6,200円

もうれしかったのだ

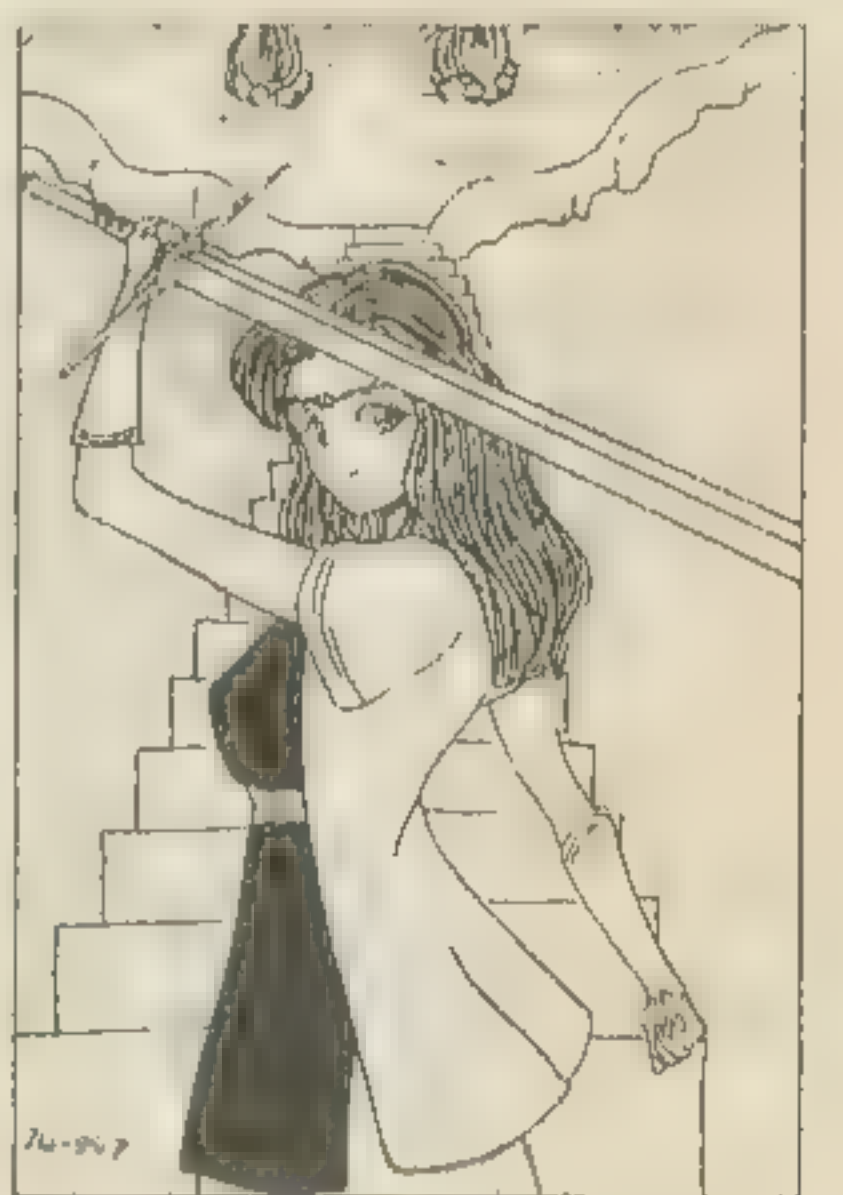
あれから、雨後のタケノコのように多くのコマンドRPGが発売された。傑作にもいくつか出合った。しかし最近は、レベルアップをさめた目で見ている自分に気がつく

コマンド入力による機械的な戦闘に楽しみを見出せない。完全に作業と化してしまい、疲れる。本来、主人公の成長は単なる数字のレベルアップで表されるものではなく、ストーリーの展開上でエピソードにからめて見せるべきものであるかもしれない。が、もしも戦闘というものがRPGというジャンルになくてはならないものなのだとしたら、退屈な戦闘が物語を味わうことを妨害している作品が多い現状は、好ましい傾向とは言えないだろう

「百の世界の物語」は4人同時プレイもできる対戦RPGだ。コマンドRPGにボードゲームをプラスしたような感じ。なかなか両者がうまい具合にドッキングしていて、テンポよく楽しめる。

小気味いいレベルアップの応酬。イベントを達成したり町の人の頼みごとを果たしたりすると次々と経験値がはいり、どんどんキャラクターがレベルアップしていく。次のレベルまでに必要な経験値はいくつかな、なんて気にする必要はない。そんなことを考える暇もないほど景気よくレベルが上がるのだ。とても気分がいい。疲れない。対戦相手に負けないように競争するのでドキドキする。

RPGだというのにセーブ機能がない。パスワードもない。一回こっきりのシナリオで制限ターン内のクリアを目指すのみ。いやでも長時間つきあわされるストーリー重視型RPGとは違い、「気楽にちょこっとだけ遊んで終わる」ことができる。プレイのたびに町の名前やイベントの発生のしかたなどがランダムに変わるので、同じシナリオでも完全に同じパターンにはならない。

非常に魅力的なゲームシステムだと思う。この作品自体は容量の関係もあってか、ある程度遊びつくしてしまうと物足りなさを覚える。グラフィックもさびしい。底が見えるのは早いかもしれない。が、このまま埋もれさせてしまうにはあまりにも惜しいシステムだ。もっとより深く練り込み、シナリオ数も増やした「百の世界の物語」なんて発売されないものだろうか。私は買うぞ。RPGに初めて触れたころのあの感動をよみがえらせるためのヒントがこの作品には隠れているような気がする

（岐阜県　井上かずみ）

P.N. 魔法使いうるる

『分析』に満足せず、建設的な『批評』を

スペースが小さいので急ぎますけど、すごくちゃんと面白い批評になってると思います。利点、欠点、将来への展開、メーカー側へユーザーからの指針の提示といった批評を、ゲーム批評ではできるだけ重視していきたいと思います。

何の例示もなく読者の批評を募集したのに、レベルの高い批評が集まってうれしかったです。いわゆる『批評』の一番辛い点は「じゃあ、お前がつくってみろよ」といわれちゃうと何もできなくなっちゃうことです。でもそれは評者が「批評」のつもりで、ただの『分析』しかしていないからなんです。ただの分析じゃダメなら、何が必要かというと『建設的な代案』だと思うんです。指摘した短所を長所へと変換させる批評なら、「じゃあ、お前が〜」といわれたとき、「そこはこーするともっと面白い」って言えるんです。もちろん、表面的なセリフがどうしたとかではなく、ゲームの意味や根底から考えて、ある意味、よりよいゲームを目指しての、メーカーとの真剣勝負というわけです。

『分析』ではなく、クリエイティブな『批評』を、次回もどしどし送ってくれるとうれしいです。

（編集部）

「魔法使いうるる」さん連絡先が抜けていました。記念品を送付致しますので、編集部まで御一報ください

Hゲームの罪と罰

アダルトという罪には規制という罰しかないのか

現在発売中のパソコンゲームソフトの6割を占めると言われるアダルトゲーム市場。だが一般には有害であるとして規制される対象にしか見られていない。アダルトという名の罪を裁くのは、規制という名の罰でしかないのだろうか。

本当に罪でしかないのか？

現在販売されているパソコンゲームソフト中の6割、売上のシェアでも4割近く（編集部調べ）を占めているというアダルトゲーム市場。その本数に比例するかのように、性描写は

年々エスカレートする傾向にある。
一口にアダルトゲームと言っても、その内容はさまざまだ。ただ単にエッチなビジュアルがでてくればそれで売れる、という時代はすでに去り、幅広いカテゴリーのなかで、非常に高いゲーム性をもつものも増えてきた。すでに一部のマニアなユーザーのためのキワモノ、といった立場ではなく、ゲームの1ジャンルとしての位置づけを確保してきている。

しかし、世間の評価が相変らず低いのも事実だ。ゲームの性格上個人の隠れた部分、といった要素が多分にあるからだろう、ファンでさえ「いけないことをするかのように」「隠れて」購入しているケースが目立つ。そして、有識者といわれる人々の、有害だ、不健全だとする批評。アダルトゲーム＝いけないもの、の図式はいまだぬぐえない。

俗悪で有害であること、それがアダルトゲームの罪だから、規制という名の罰で縛る。それが現状だ。しかし、本当にそれでいいのだろうか。

市場に見るHゲームの現状

市場に氾濫するアダルトゲーム。その実情は？はたして規制は本当に必要なのだろうか。

H 市場に大きな位置を占めるアダルトゲーム

アダルトゲームは、パソコンゲーム業界でここ数年飛躍的に発展してきたジャンルだ。実際アダルトというジャンルは、パソコンゲームの黎明期から存在していた。だが当時は単純なゲームに貧弱なグラフィックを加味しただけのものばかりで、名ばかりのものが多かった。

しかし今日では、グラフィック能力の改良に伴い、以前とは比べものにならないほどに、絵の美麗さが向上している。また、ゲーム性の面でも、SLG、RPG、アドベンチャー、格闘ゲーム、アクション、パズルなど様々なジャンルのものが登場し、アダルト性を排除しても充分に楽しめるソフトも現れてきた。

「ドラゴンナイトⅣ エルフ)」の1シーン　celf

そのため市場でも、アダルトゲームの占める割合は急増している（図1参照）。またソフトの出荷本数では、パソコンゲーム全体の6割を占めるほどにまで成長してきた。中には一般ゲームにひけをとらないヒットを記録するソフトもある（表1参照）。

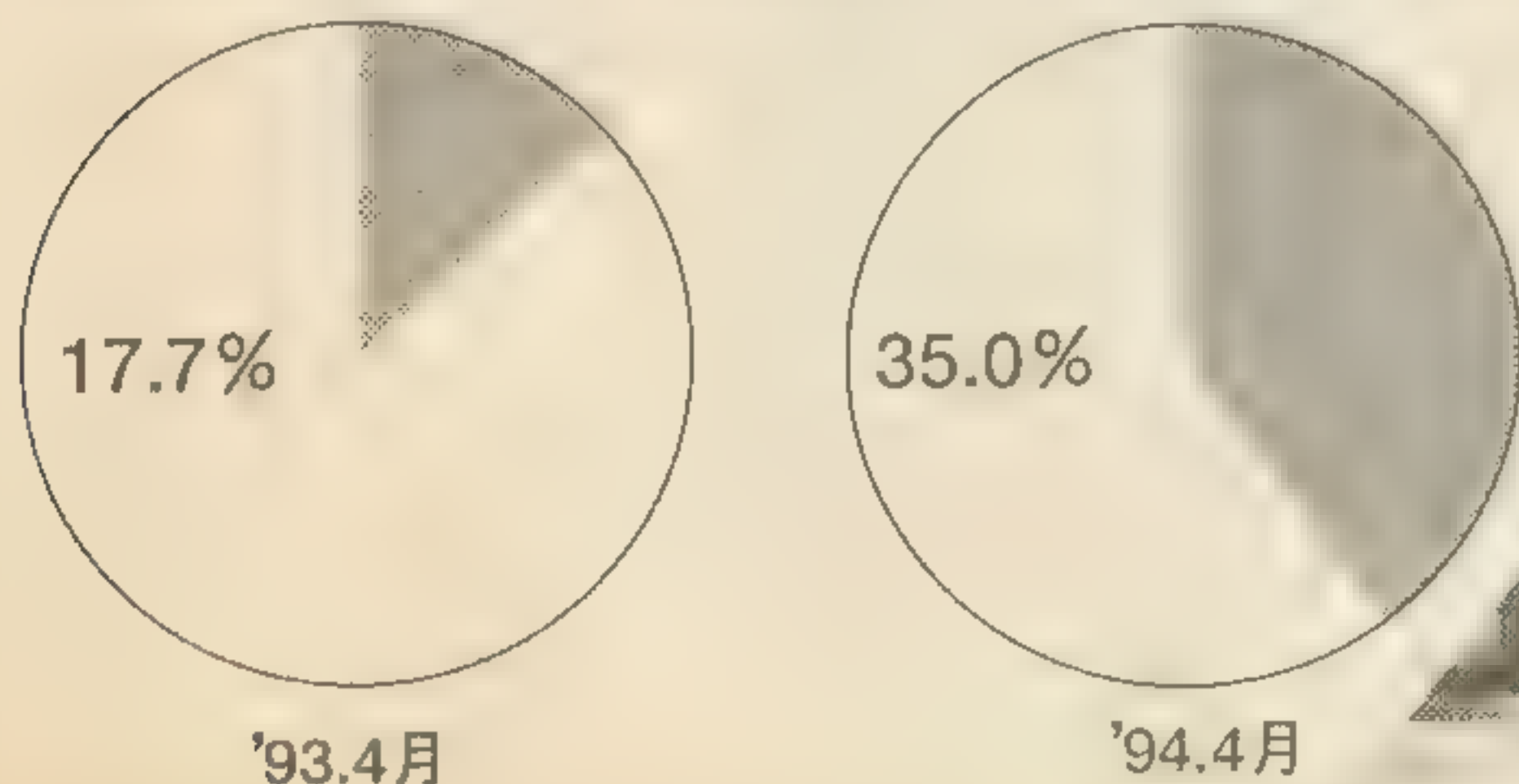
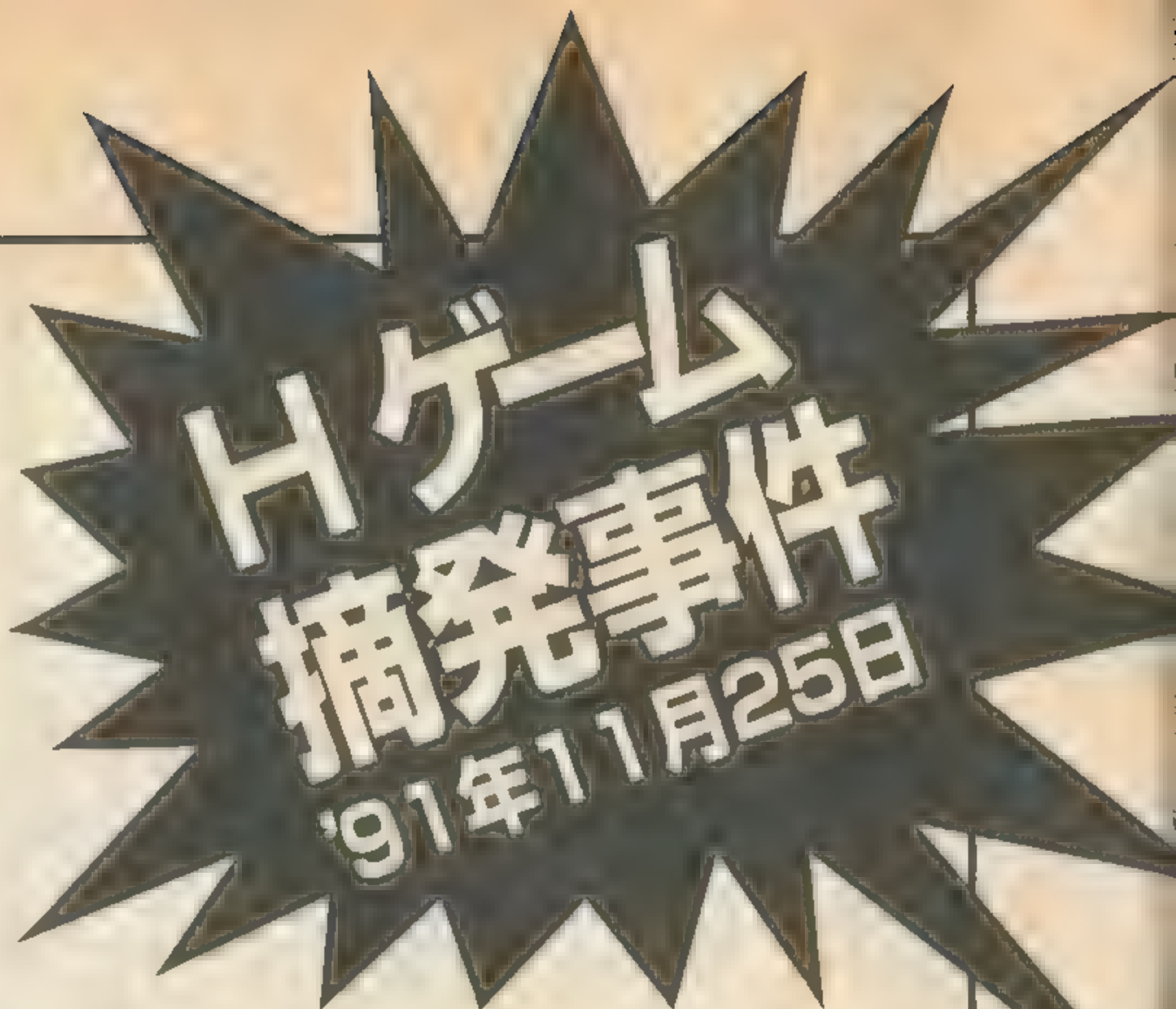
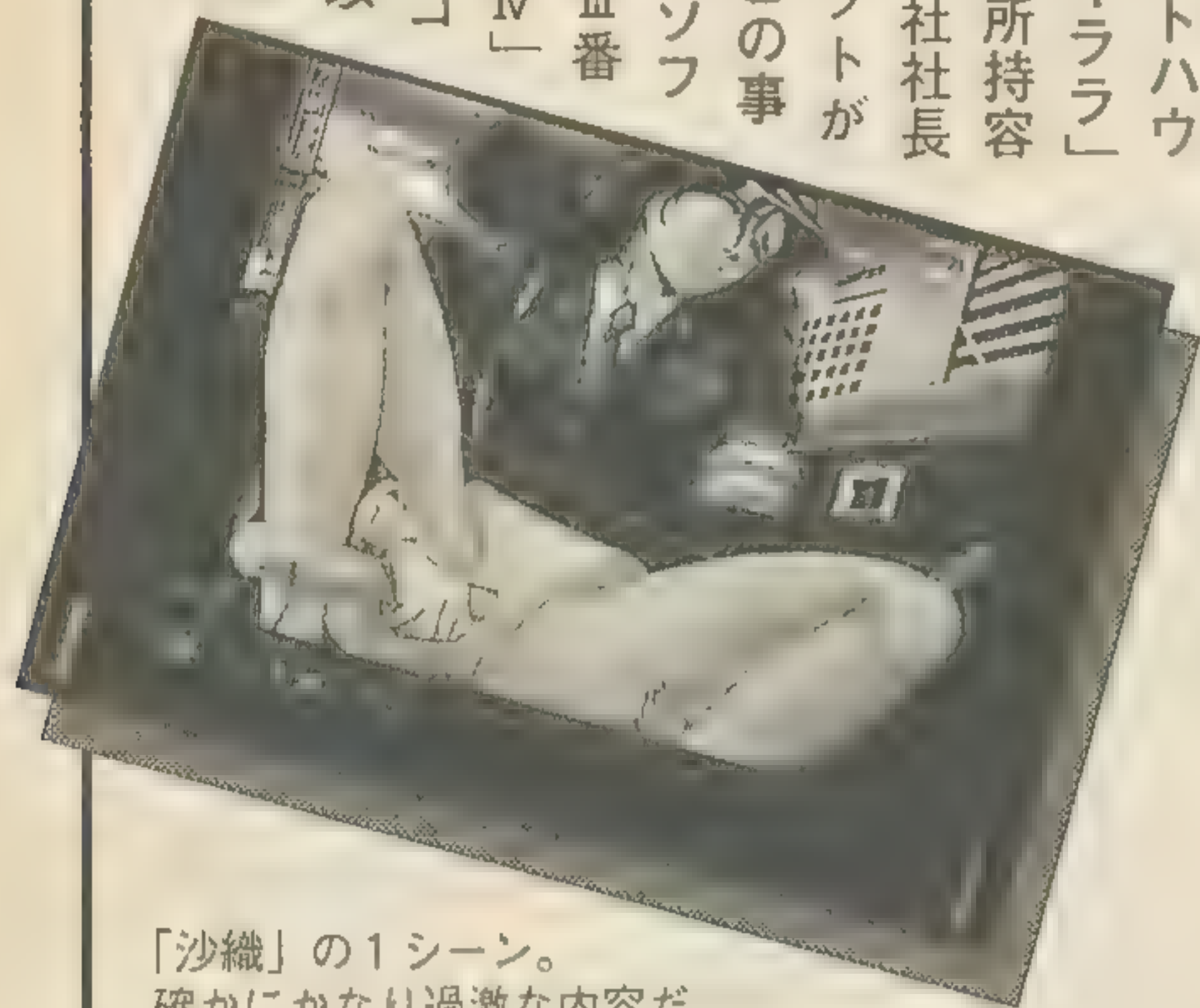
しかしその一方で、内容はアダルトビデオ並みの露骨な性描写を含むものが大半だ。いくらゲーム性が付加されても、アダルトゲームは欲情をかき立てることを目的としている。そのため売りはいかに過激な内容、グラフィックを盛り込めるかだ。しかも、ビデオや雑誌などと比較しても、過激さの度合いはかなりのものだ。単にヌード写真やセックスを扱うだけではない。レイプ、近親相姦などは日常茶飯事で、レズ、SM、ロリコン、制服、はては放尿やスカトロものなど、マニアックな内容のものも多い。

また、従来は描写能力の限界でアニメ風の絵が多かったのだが、近年パソコンの性能の向上により、CD－ROM

図1　パソコンゲーム市場でのアダルトゲームのシェアの推移

17.7%
'93.4月

35.0%
'94.4月

Hゲーム摘発事件 '91年11月25日

平成3年11月25日、京都府警の青少年課によってソフトハウスの「ジャスト」と「キララ」がわいせつ文書販売目的所持容疑で家宅捜査を受け、同社社長2名が現行犯逮捕、ソフトが300本押収された。この事件によって摘発を受けたソフトは「天使たちの午後Ⅲ番外編」「天使たちの午後Ⅳ」(以上ジャスト)、「ドラゴン・シティ」「沙織」(以上X指定)の4作。事件の発端は、平成2年の秋ごろ、京都府で中学生がアダルトゲームソフトを万引きをしたこと。これを契機に京都府警が捜査を開始し、結果的に摘発へとつながった。

摘発を受けたソフトには、メーカーの自主判断で18禁の表示がされていたものも含まれていたが、事実上未成年者が購入する際に規制はなく、今回の事件を引き起こす遠因となった。また、この事件が業界に及ぼした影響は大きく、ソフ倫発足の直接の原因にもなっている。

「沙織」の1シーン。
確かにかなり過激な内容だ。

を用いて実写映像を取り込んだアダルトゲームも普及してきた。中にはAVの映像を直接取り込んだゲームもある。他にも輸入ソフトを中心に、無修正グラフィックを盛り込んだソフトが話題となったことは記憶に新しい。

一方消費者の側では、パソコンの普及に伴い、低年齢層のユーザーが増加している。当然何も規制がなければ、彼らもまたアダルトゲームを購入し、プレイしようとするだろう。ところが、販売店側が未成年者にアダルトゲームを販売することを自粛しようとしても、ゲームはパソコンに通さなければ内容を確認することができない。しかも実際にかなりの時間をかけてプレイをする必要がある。そのため現実問題として、パッケージに何らかの表示がなければ、販売の基準となるものがなくなってしまうのだ

こうした状況から、現在では業界の自主規制団体として「コンピュータソフトウェア倫理機構」が発足し、制作者側の責任としてソフトの年齢制限と、18禁、R指定のシール添付を各ソフトメーカーに義務づけるようになった。

しかし、そこに本当に問題はないのだろうか

表1 93年度有名パソコンゲーム出荷状況（編集部調べ）

一般ゲーム	本数	アダルトゲーム	本数
三国志Ⅳ（光栄）	11万本	ドラゴンナイトⅣ（エルフ）	4万本
AⅣ（アートディンク）	5万本	ランスⅣ（アリスソフト）	4万本
ルナティック・ドーン（アートディンク）	5万本	あゆみちゃん物語（アリスソフト）	3万本

卒業IIはなぜ規制されたのか

18禁▼R指定

アダルトゲーム規制問題の真相を探る

発売直前で「18禁」となってしまった「卒業II」。その原因は？ ユーザーからは見えにくい事件の顛末とは？

H 「卒業II」はこうして18禁となった

1994年5月28日、パソコンユーザーの幅広い支持を得ている「卒業」シリーズの第二弾、「卒業II」が発売された。ところがこのソフトに飲酒・喫煙・賭博などのシーンがあるとして、「18歳未満者への販売禁止ソフト」、いわゆる「18禁」に指定されてしまった。そのため、早くから予約していた未成年のユーザーに対する返金処理や、「18禁」のシールに心躍らせたアダルトなユーザー達からのクレームに市場は混乱した。

事件の発端は、93年11月、「卒業II」の発売元であるジャパンホームビデオ（以下JHV）がコンピュータソフトウェア倫理機構（以下ソフ倫）に加入したことに始まる。その際、「卒業」（以下「卒業I」）を既発ソフトとして登録、なんの問題もなく一般作の認可が下りた

問題となった飲酒シーン。品位が落ちたときのみ出現するイベントだ。

その後、「卒業I」に準じた形でPC98版「卒業II」の制作を開始、ソフ倫の規定に沿って、発売3週間前に自主審査を申請、CGを提出した。ところが、発売を2週間後に控えた5月中旬、突如「18禁」の通達がなされた。理由としては、前出のとおり飲酒・喫煙・賭博シーンがある、とのものだった。

JHV側は、同様のシーンがあるにもかかわらず「卒業I」は一般作で、「卒業II」が認められないのは不当として反論。

コンピュータ・ソフトウエア倫理機構とは

前ページで取り上げた平成3年の摘発事件を皮切りに、業界内に倫理規制の必要性を問う声が高まった。それを受けて平成4年12月1日、ソフトメーカー有志による自主規制団体として、ソフ倫は誕生した。

運営は会員制で、財源は会費（入会金30万円・月会費1万円）と統一シールの売上（一枚当たり15～23円）でまかなわれている。

加盟は任意だが、流通や会員メーカーからの推薦が必要。会員メーカーは規定に沿った作品作りと新作の登録を義務づけられ、規定にあわない部分があれば、修正が指示される　審査方法は次の2通り。

事前審査＝発売月の3か月前より受付。マスターコピーをはじめ、すべてのグラフィックデータ、テキストデータ、動画部分を録画したビデオテープ、印刷物、販促物と、そのソフトに関するほとんどすべてのものを一通り提出する必要がある。（審査料10万3千円）

自主審査＝倫理規定に沿って制作したことを前提に、メーカー自身が審査し、保証書を添えて、マスターコピーと商品サンプル、倫理規定に照らし合わせてもっとも過激な場面の画面サンプル（静止画の場合最低10点、動画の場合はビデオテープに録画したもの）を発売2週間前までに提出する（審査料は無料）。

輸入ソフトには事前審査が義務づけられているが、国産の場合は、ほぼ全部が自主審査によるものだ（卒業Ⅱの登録も自主審査で行われた）。提出物の審査については審査会に全面的に委託される。

こうして審査されたソフトは、審査や申告の結果に応じた統一シールを貼って販売される。シールは「18禁」、15歳以下への販売を禁じた「R指定」、一般作に貼付する「ソフ倫シール」の3種類。会員メーカーのソフトは必ずいずれかのシールを貼らなければならない。

これに対してソフ倫は「卒業Ⅰ」を一般作としたのは既発ソフトゆえの特例であり、「卒業Ⅱ」を一般作として発売するのであれば修正が必要、と説明。また、修正が無理な場合、7月まで発売を延ばせば発足予定のR指定（15歳以上を対象）に該当可能との話もあった。

しかしJHVは発売日が迫っており、修正はもちろん、発売を延期することも無理と判断。予定通り一般作で発売するためにソフ倫に退会を申し出たが、流通側からの説得で断念。やむなく「18禁」での発売となった。

7月、「一般ソフト制限付（R指定）」が発足。同時に、JHVはPC-98版「卒業Ⅱ」のR指定への切り替えを申請。また、移植が予定されていたTOWNS版のCG・シチュエーションを変更したうえでの一般作化を申請。流通各社の承認を得て、認可される。

そして現在、PC-98版はR指定としてアダルト系のコーナーに並び、TOWNS版は一般作として発売が予定されている。

電撃王8月号（'94 7/20発売）等に掲載されたJHV からの告知広告。ユーザーに対して与えられた情報は、この告知のみだった。以下はその内容（本文のまま）。

「ユーザーの皆様へ」

本作品「卒業2～Neo Generation」は、5名の様々な意味での問題児を、いかにして無事卒業させるかを問うシミュレーションゲームです。このゲームの不定期発生イベントにおいて、「喫煙」「飲酒」「酒場でのアルバイト」などの描写か表示される場合があります。これらのイベントすべては、未成年がこれらの違法行為を行うことを認めるものではなく、むしろこれを注意し、学生としての本分に立ち返るべく指導するためのものです。

しかし、当社と致しましては道徳的な見地に基づく措置として、本作品の販売にあたり年令制限をもうけさせて頂くことに致しました。この旨、ご了承くださるようお願い申し上げます。

■ジャパンホームビデオ(株)　メディア事業部

ソフ倫の考える規制観とは

H ソフ倫広報委員への一問一答

——表現の自由についてどう思われますか?

ソフ倫「ソフ倫はもともと自主規制を行う目的から各パソコンソフト制作メーカーが集まり、設立された団体ですから、表現の自由を束縛していることにはならないと考えます。

　また加盟メーカーによって作成された倫理規程を、みずから守っているのであり、また倫理規程を改訂するのも各加盟メーカーです」

——加盟していないメーカーさんに対する権限はないわけですが、その辺りの課題などもお感じになるのでは?

「前述の通りパソコンソフト内容についての自主規制を行おうというメーカーが集まった団体であり、ソフ倫の運営主旨を理解した上で、必要と感じて加盟されているメーカーで運営しています。

　現時点でソフ倫がなくても影響がまったくないと考え、なおかつ今まで通りソフトウェア制作、販売をおこなうことができると考えるメーカー様にまで、ソフ倫の加盟を勧誘したり、またソフトの内容について強制することなどできるはずもありません」

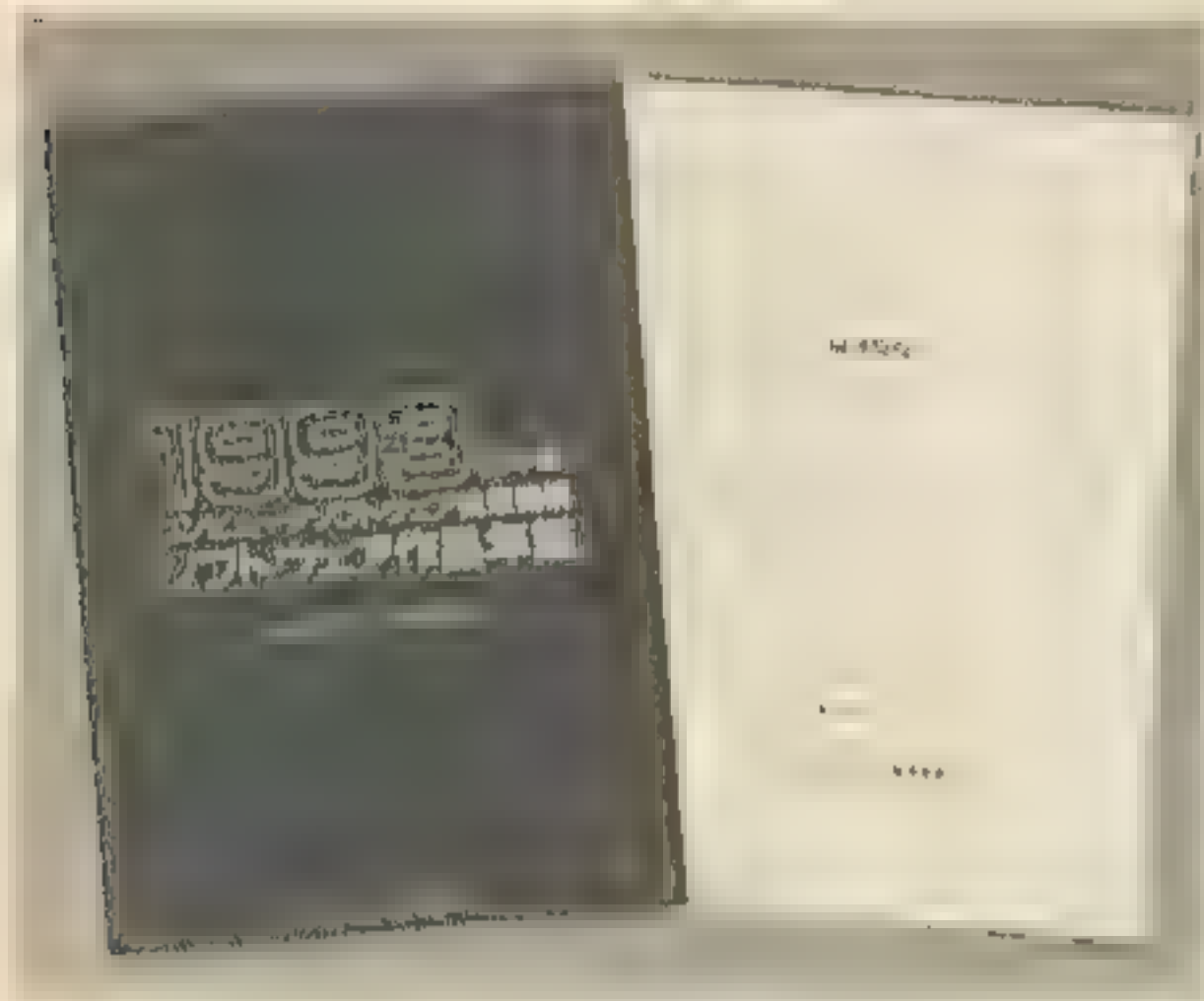
——芸術的なものへの対処など、規程の大幅な変更は今後ありえますか?

「まず大幅な変更は、ないでしょう。現在の規程は当然、現時点で守って頂かなければなりませんが、世情は組み入れて行きたいと思っておりますので、今後長期にわたって倫理規程の変更が絶対にない、と言っているわけではありません。またソフ倫以前の問題として、芸術か猥褻か、という問題は簡単に解決はしないでしょうし、非常に難しい問題でしょう。だからこそ、ちょっとした風潮に左右されて倫理規程を改訂したりするべきではないと考えます」

——卒業IIの経緯を聞かせてください

「当初『一般ソフト作品』としての申請がなされていたのですが、ソフ倫の方へ作品などの素材を提出いただいた時点で『一般ソフト作品』の範疇ではないという判断があり、その後、双方合意の上で『18歳未満者への販売禁止ソフト作品』へと変更となった経緯があります」

——卒業IIの喫煙シーンは未成年の喫煙を推奨していると判断されたのですか?

「喫煙に限らず、法的に規制されている事柄が表現されるものに

ソフ倫「倫理規程集」と「作品年鑑」。写真は'93年上半期のもの。内容は美少女ソフトのカタログのよう。

倫理規程（抜粋）

●18歳未満者への販売禁止ソフト作品の判断基準

3　教育に関する表現について

・飲酒、喫煙等は未成年のものがこれを行う表現、描写を含むもの

・麻薬、覚醒剤、シンナー、または睡眠薬等の使用、および賭博やこれに類する行為を詳細、具体的に描写し、これらの行為を容認したり賛美し、射幸心をそそったりする等、薬物異存心または好奇心をいたずらにあおるもの。

・少年少女、老人、心身障害者、動物等の弱者に対して暴力、悪口雑言を行使する表現、描写に誘引性、模倣性をもつもの

●一般ソフト作品制限付（R指定）の判断基準

3　教育に関する表現について

・未成年者、とくに学籍にある者の行動が社会的理念に反したものにならないよう、留意する。特に、その制作意図が社会的理念に適したものであっても、その内容が年少者に誤解される可能性を持つと判断できる場合は該当する

・麻薬、覚醒剤、シンナー、または睡眠薬の使用、および賭博やこれに類する行為を描いたもの

・登場人物の悪意を感じさせる行動や発言を賛美、容認するもの。

・教職者や保護者に対して過度の暴力、悪口雑言を行使する表現、描写、誘引性、模倣性を持つもの

・青少年が、その空想性・非現実性を認識しうる内容、またはドキュメンタリーもの、手記を素材とした現実的な内容であっても、その一部の内容に、性、粗暴、残虐の各項目に照らして過度に刺激性を持つもの

ついては、判断として「一般ソフト作品」の範疇から外れることになります」

――規程によると18禁ということになると思われますが、なぜ「一般ソフト作品制限付（R指定）」にできたのでしょうか？

「一般社会通念と照らしあわせて『一般ソフト作品制限付（R指定）』とし幼児を含めた中学生以下の者への購入、鑑賞に留意するべきソフトと判断したためです」

――ソフ倫からの修正指示に対して、反論できる場というのはありますか？

「それは、当然あります。修正指示に対しての反論というよりも、双方での相談によって、よりよい方法を提案しながら、解決していく方法をとります」

――卒業IIの場合は反論がなかったのでしょうか？

「この件に限らず日常作業として各加盟メーカーとの相談は、随時行っております」

――問題が起きたときなど、消費者であるユーザーには事実が正確に伝わらないような気がしますが？

「制作メーカーの方でのユーザー様への対策、また広報活動等による告知しか方法はないと思います。

前述の通りパソコンソフト内容についての自主規制を行おうというメーカーが集まった団体であり、ソフ倫の主旨を理解した上で、必要と感じて加盟されているメーカーで運営しています」

――今回の件で市場が混乱したことについては、どうお考えですか？

「今後、各メーカーが混乱を最小限にとどめるように対応していくべき課題だと思います。ソフ倫へ新規ソフトウェア作品を提出した後、倫理規程に抵触する箇所があった場合にも、ソフ倫と加盟メーカーとの双方での相談、及び修正、変更等の対処ができるような時間的な余裕をもった行程計画で、ユーザー様、その他の方にご迷惑をかけないように心がけていければと考えます」

ソフ倫と流通

流通側はソフ倫の規制をどう感じているのだろうか。流通として最大のシェアを持つ(株)ソフトバンクに聞いてみた。

「ご要望があれば、どんなソフトでも流しています。もちろん18禁シールを貼ってあるという前提で。ショップさんも我々も、あくまでも自主的にやっています」

確かにいくつかのショップに問い合わせたところ、アダルトソフトの場合、「お客様に安心して売ることができる」と、みな一様にシールを入荷の基準にしているようだった。

現状ではシールが貼られていないもの、すなわちソフ倫の認可が下りていないものは、流通にのることはないようだ。

3DOジャパン レーティングプログラム

3DOジャパン レーティングシステム

私どもでは、ソフトメーカーの自主的な倫理管理を鼓舞するというのを基本コンセプトにしています。具体的な基準は「ガイドラインズ」というのを設けていまして、内容は基本的人権に基づいた必要最小限のものになっています。

ただ、私どもの場合、基本的なルール作りの前に、ライセンス契約という信頼関係のもとに、ソフトメーカーさんとのお付き合いを始めさせていただいています。ですから、私どもが本意としないタイトルについては、ご相談の時点でお断りすることもできます。レーティングは、一般向け［全年齢対象］(E)、16歳未満不適(16)と、成人向け(AO)という3段階をもうけています。

まず、メーカーさんがソフトを作られる際、企画書を提出していただきます。ただし、内容に関しての審査は全くしないことをモットーにしています。メーカーさん自身の手で、企画に対する質問票にご記入いただき、暴力行為や性的描写など、表現に注意を必要とする内容があるかどうかをチェックしてもらうわけです。そのほか宗教やエスニック、薬や酒に関する表現などをチェックしていただくことによって、メーカーさんの企画に対して、自発的な倫理管理を示唆することになります。そして、最終的にメーカーさんの方でレーティングを判断し、申告していただくシステムです。

3DOはお茶の間用、家庭用機器です。成人向けソフトに限らず全年齢対象のものでも、取り扱いとレーティングには慎重にならざるを得ません。

（3DOジャパン談）

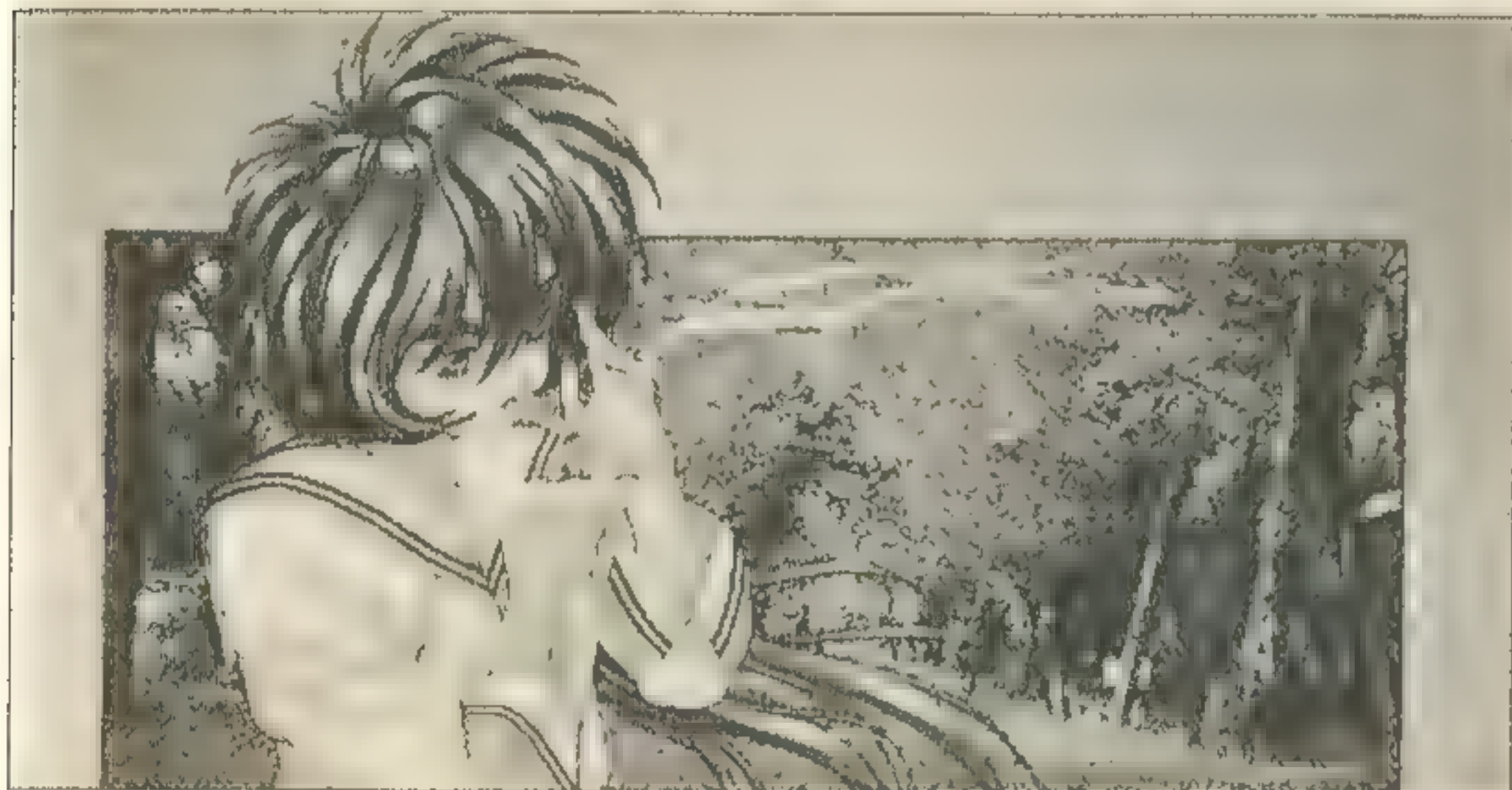
これが限界？ 3DOアダルトソフト第一弾、麻雀狂時代/AVギャル制服編（マイクロネット）。

開発者の語る規制への疑問

Hあまりに多い不透明さ

まずは「卒業II」の開発、販売元である、JHVとヘッドルームに聞いてみた

JHV「『卒業』がただし書きも何もなく、ごく普通に一般作と認められたので、それに準じたものを作れば一般作で通って当然、と判断して『II』を制作しましたなぜ同じ内容で『II』だけが18禁なのだ、と訴えると『「卒業」はあくまで既発のものとして特例で認めた』という返事。特例なら特例と言っていただかなければわからないではないか、ということで話は平行線をたどっていました。

ソフトの開発工程は押せ押せですから、データを提出できるのはどうしても完成する直前になってしまいます。現実問題として、そこでデータを取り直し、原画を描きおこし、色をつけ、文字メッセージも直すとなりますと、ひと月やふた月の延期では出来ません。ユーザーの方をお待たせするわけにもいかず徹底的に異を唱えました、やむなくソフ倫を脱退して一般作で発売しようともしました。しかし、流通さんから御説明をうけ、最終的に18禁で出すことに決定しました。

確かに18禁に指定することで、未成年のユーザー様にご迷惑をおかけしますが、ソフ倫さんからR指定が発足すれば切り替えられるというお話を伺いまして、当初は18禁で発売し、すぐにR指定にすれば「卒業I」のユーザー様の9割以上の方にはお買い上げいただけると判断したのです。

ところが、いざR指定の切り替えを申請してみると簡単にはいかず、審議、切り替えの宣言、流通への確認と手続きを経て、審査の方に『本当だったらR指定で認められる内容じゃない』と言われながらも、ようやくR指定にこぎつけたのです。7月初頭に切り替えを申請して、実際に認可が下りたのは15日でした。

規制はある程度必要だと思いますが、規制をする以上ボーダーラインをはっきりさせてほしいですね。作って申請してみるまでどう

「卒業II」画面写真。「I」のそれとどこが違うのだろう。

さまざまな倫理規制

コンシューマ機

●任天堂＝「公序良俗に基づいた、家族で楽しめる、健全で楽しい娯楽の提供」が基本方針。開発前の企画書およびシナリオのチェックを徹底するとともに開発中も随時チェック。

●NECホームエレクトロニクス＝独自の倫理規程による。ソフトメーカーの自主判断と制作段階でのチェック。

●セガ＝独自に設置する「テレビゲームソフト倫理審査機構」による審査。ユーザーおよびその保護者の立場に立った審査を基本姿勢とする。「全年齢」「18才以上推奨」さらにゲームの範ちゅうをこえるものに対する「18才以上X指定」を設けている。

■現在、セガを中心にソニー・3DOなど数社の合同で、業界内の倫理基準の統一化へ向けて交渉中。セガの審査機構を核とし、将来的には独立した公的機関とする予定。次世代機からの適用が決まっており、当誌が発売になるころには、詳細が発表になることだろう。

なるかわからないというのでは、ソフト作りの方向性はある程度決められてしまいます。自由にものを作ろうと思ったら、18禁でしか作れなくなりかねませんから」

ヘッドルーム「問題のシーンはキャラクターが非行に走る前兆であり、それをプレイヤーである教師が叱るという主旨ですから、その行為自体、否定はしても、肯定は一切していません。それが18禁になるということで、まずユーザーさんに御迷惑をかける。(ソフ倫は)我々の発売日を知っているはずですし、仮に18禁だとしても、もっと前にいうべきです。ソフ倫さんには何度も話し合いたいということをお願いしましたが、スケジュールがあわないとかで、一度もあっていただけませんでした」

他メーカーから見たソフ倫

他のメーカーは、ソフ倫についてどんな見方をしているのだろう。

ソフトハウスA「あるメーカーさんの一般作のソフトで、文字メッセージに非常に残虐な描写があってびっくりしたことがあります。グラフィックさえ過激でなければ一般作でOKだというのでしょうか。しかし、当社の作品でシチュエーションが問題にされた例もあるのです。もっと全般的に目を光らせて欲しいですね」

ソフトハウスB「以前、ソフ倫ができる前に、中学1年のユーザーさんから『僕のような13、14才の子供がこういうソフトをやることについて、どう思われますか?』という内容のお手紙を頂きました。それを読んで、あらためて倫理規程の必要性を痛感しました。ただし、公平な審査をして欲しいですね。現に、美少女ゲームの中にはどうしてこんなビジュアルが許されて、当社の作品が修正させられてしまうのか、と思うものもあるのです」

ソフトハウスC「我々が提出するソフトウェアにはさまざまなノウハウが詰まっています。それをプロテクトもかけずに他メーカーの方に見られてしまうのは抵抗があります。公平な立場で審査するためには倫理協会自体、第三者の方にお任せするべきじゃないでしょうか」

ソフトハウスD「規程集にはかなり細かく描いてありますが、実際守っているメーカーはすくないんじゃないでしょうか。近頃はかなりきわどい表現も多いですし。もしそれで摘発されたらどうするのか、というところは規程では触れていないんですよね。摘発された場合はソフ倫側もそれなりの被害をこうむるはずですけど」

●映倫●

「規制観としては、表現の自由とここまではいいだろうというギリギリの間で規制を行っていくということです。映倫は国の権力から映画業界を守るために出来た団体です。映画館で上映される作品の規制を行っているわけで、映画制作自体の規制を行っているのではないのです。

柱は次の3つ。第一に性器、恥毛は描写しない。第二に青少年の育成。こちらは諮問機関として青少年映画審議会があり、大きな柱になっています。そして第三は差別用語の有無、プライバシーの保護など。

第一の柱、性器・恥毛の描写に関しては、2年前に、作品によってはヘアをむりやりふさぐと却って嫌悪感をもたらすのでは、と言う声がおこり、規程に幅をもたせました(現在の表記は「性器・恥毛は原則として描写しない」と変更されている)。

審査方法は、まず台本を提出、ここで台詞のチェックを行います。そして、立ち会いによるラッシュ審査。そして映倫番号の発番となります。会員制ではなく、フィルム1mあたりの単価で審査料をいただいています」

(談)

H 規制のあるべき姿とは・・・

さまざまな論議を呼ぶ規制問題　規制のあるべき姿とは、一体どういうものだろう

野放しにすればどんどん表現はエスカレートする。確かに販売規制がなくなれば、子供達がまちがって購入してしまうこともある。そういう意味では、規制は必要だろう

しかし現在、その規制はうまく機能しているのだろうか

アダルトゲームを作ったつもりがないのに、アダルトゲームのレッテルを貼られてしまった、今回の「卒業Ⅱ」の一件も、ひとつの例にしか過ぎないのかもしれない。

一歩間違うと、作品を縛り表現の自由を奪いかねない　そんな規制だからこそ、いい加減なやり方や基準で判断して欲しくない

たとえば、映倫を始めとする映像関係の規制団体のほとんどは立会いによる審査だ。そして、その場で問題個所を指摘される　この方法ならば、何がどういけなかったのか、どの程度まで許されるのかが確認しやすい。もう一点は、完成前のチェック　任天堂などに見られるように、シナリオ段階や、開発途中でのチェックができれば、メーカーにとってもリスクが少ない。完成してからの修正がいかに大変かは、今回の事例を見てもわかる。

異議申し立てのシステムも確立すべきではないか。今回の件に見られるように、電話によるやり取り程度では、「言った」「言わない」の食い違いがおこるのも当然だ。書面で訴え、書面で回答するシステムがあれば、そういったトラブルは回避できる。

一番必要なのは、業界内の意思の疎通なのかもしれない。メーカーと規制団体のコミュニケーションがとれていないことには、どんな改革も望めない　作品の作り手とソフ倫　発言する意思と聞く体制　この両方が整ってこそ、本当の自主規制団体と言えるのではないか。より良い規制は、業界内部で築いていくよりほかはないのだから。

業界の自主規制団体・コンピュータソフトウェア倫理機構。現在のアダルトゲーム業界に、その存在は不可欠だ。だけど、これだけは忘れないで欲しい　どんなゲームも、たくさんの人々の手によって紡ぎだされた作品であることを。そして、その想いを

雑誌業界からの規制に対する声

末井昭

白夜書房取締役編集局長。かつて「写真時代」編集長時代、警察との葛藤の中で幾多の規制の波を潜り抜けてきた。

規制そのものがいい悪いは別として、エロっぽい本を作るには規制があったほうが面白いと僕は考えています。規制というものが表現を抹殺するというのは間違いだと思うんです。規制を守って、いかにギリギリの線で良いものを作るかというのもまた表現だから

ただ、わいせつの規制というのは主観が入るからあいまいなんです。僕らがエロ本を作っていた頃の警察の規制はすごく単純でしたね。0か1かだから。今は都道府県からの条例という形で、各県によって基準が違っていますし。わかりにくい規制はやりづらいですね。

あいまいな規制の中では作り手の意識はどうしても萎縮してきてしまうのではないでしょうか。

山本直樹

漫画家「BLUE」が都の不健全図書に指定され、あわや発売禁止に追い込まれそうになる現在、ビッグコミックスピリッツに「ありがとう」連載中

コミック業界からの規制に対する声

よく、なぜそこまで描く必要があるのかと言われたりもしますけど、自分で面白いと思う事を描いている。それだけですね　性的なもの、暴力的なものをもってこないで、面白いものや素晴らしいものを描く人は山ほどいるけど、そこに切り込むためにはヤバイものや世の中のはじっこにあるものに触っていないと描けない部分があると思います。描きたいことを描けなくなると、漫画を描くこと自体非常に面倒な作業だから、続かないと思うんですよね。

規制する人達に関していえば、無意味なことをやっていると。煙草がかっこいいから模倣性がある、と言うのなら、じゃあカッコ悪ければいいのかと、ヤニだらけだったりすればいいのかとかね。性犯罪といっても、マンガを読まなくても性犯罪に走る人はいるわけだし。よしんばマンガがなくなったとしても近所の犬の交尾を見て性犯罪に走る奴がでてくるかも知れない。

子供の教育上って面でも、子供がスケベな本を見ていて、殴りたかったら殴ればいい、やめろというか、語り合うのか、それはその家庭での家族の戦いだと思うし、それをやらずにシステムに任せてしまうというのはどうかと思いますね。基本的に考え方が違うので何をいっても仕方がありませんが。だからスケベで面白い漫画を描き続けることで、面白いのに封じ込めてはいけないんじゃないか、みたいに感じてもらえれば、それが自分なりの手段だと思っています。

わいせつとかの判断は個人個人で違いますからね。そういうはっきり決められないものを決めてしまうところに規制とか条例とかのばかばかしいところがあるんですよね。どうしても規制が必要ならば、異議申し立てができるとか、公平で、かつ煩雑でないシステムを確立する必要があるでしょうね　（談）

Hアダルトゲームとは・・・

では、アダルトゲームとはなんなのだろう。世間一般ではHゲームとも呼ばれ、"H"だけをロコツに描いた、粗悪で作品性のないものといわれることが多い（粗悪なものが多いのも事実だが）だが、「Hを描くこと」も立派な作品作りの動機になるはずだ

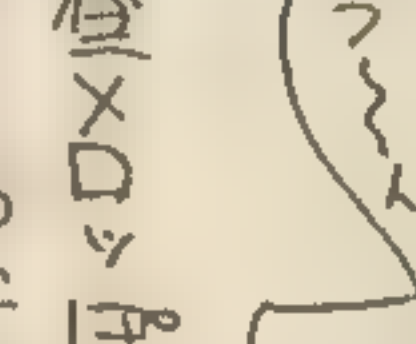
性欲は人間の三大欲求、いわば本質の部分だ　それを描き、追求することは、はたしてタブーなのだろうか　性の商品化と、人は嫌う。しかし本当にそうだろうか。本質を描いていればこそ、作品として認められるべきではないか。

アダルトゲームは、非日常の世界だ。ゲームのようにきれいな女の子がすぐ脱いでくれたり、誰かれかまわずデキるはずがないことは、大人なら誰でも知っている。それは幻想の世界、いわば大人のファンタジーだ。RPGとなんら変わることがない、ゲームの1ジャンルと言えるだろう。

一部の団体に言わせると、性をあからさまに描いたものは女性蔑視なのだという　では、女性週刊誌の男性ヌードは、レディースコミックの乱立ぶりは、何を示すのだろう。レディースコミックのレイプものに人気があるからといって読者すべてが、性的暴行を受けたがっているとは誰も言わないだろう

性的な刺激を空想の世界で楽しむことができるのは、大人だけの特権だ

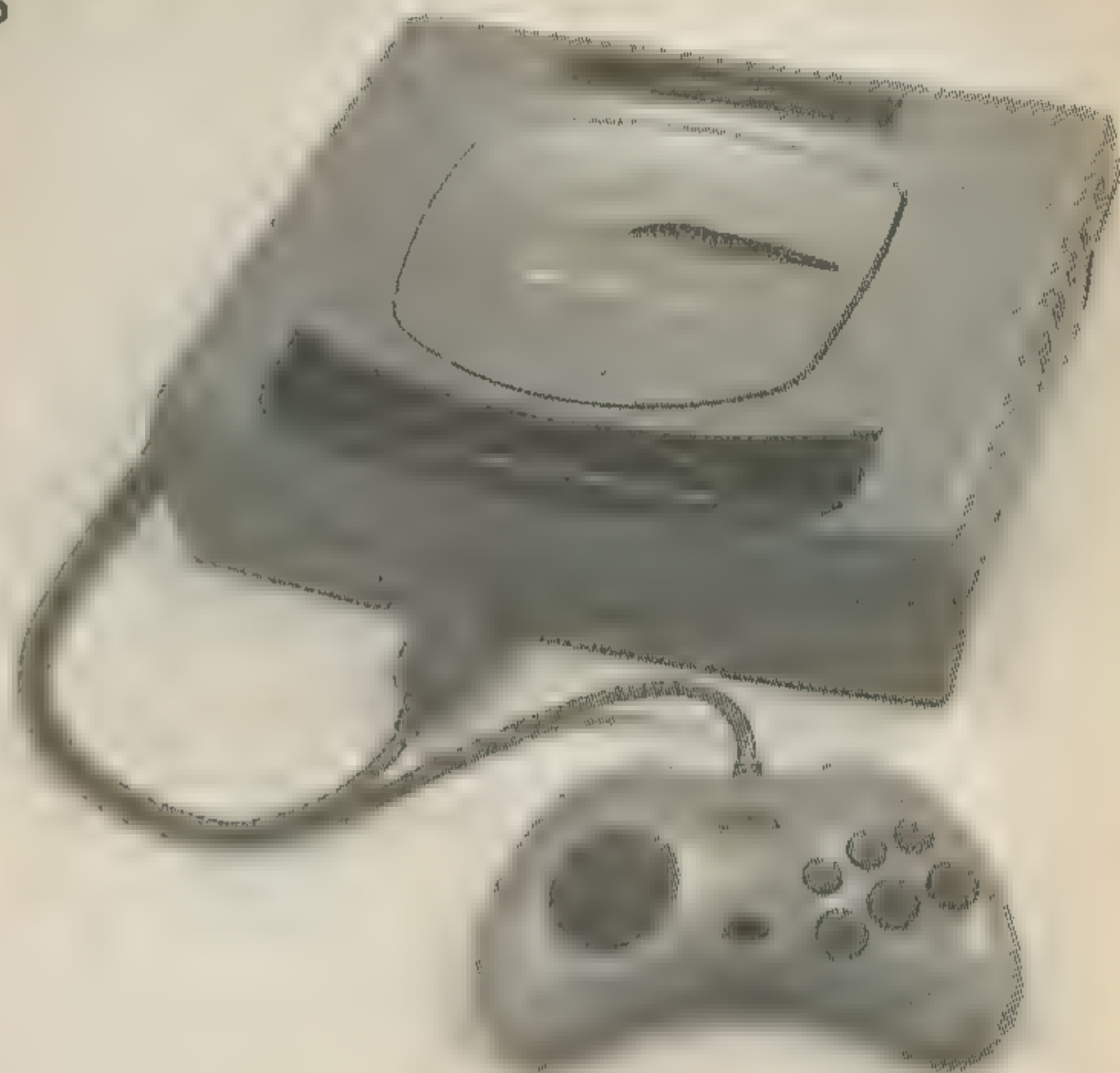
ものの善悪、空想と現実の境目、そういう判断基準の確立されていない年代の人々に、大人のファンタジーを見る資格はない。いや、見せてはいけない　だからこそ、未成年者への販売規制が必要になってくるのだ。いけないものだから規制されるのではなく、未成年者に見せないために規制は存在する。

性を描いたものを見る　それはひとつの娯楽に過ぎない。性を知り、性を楽しむことができる大人だからこそ、許された娯楽なのだ

ケロリーヌのポン
ケロリーヌのアダルトゲームESSAY Vol.2
アダルトゲームESSAY
今回は
義母沙世香だ！
野々村じゃなくてごめん。
お義母さんを何だと思ってるの!!
やっぱこの作品はこのコピーにつきるわ。
達人！
むっ
やーまーなんつーか、ヘンタイ親父のトコに若いピチピチした娘が後妻で来て、みんなにいたぶられるってゆーよくあるハナシ。
あ〜
イヤイヤ
メインビジュアルのバックがレース地のグラフィックで
昼メロっぽくてこの話に合っていた。
う〜ん
なんたって主人公はHスキスキスキ〜んな若妻ですもの。
見てない人は想像しよう。
ブランコでうっとか
ムチたたきでひっとかね
こーゆー公園によくあるヤツであっとか
ママ大好き
こんなにイヤなのに体は正直で〜
というヤツあー昼ドラハーレクインだよ。
でもさーいまどきみんなこんなでコーフンすんのかなー
ウィンドウ全部開かなきゃ前に進めんし、これってちょっとメンドーよ。
沙世香さんって妥協するの早いし・・
イヤイヤゆりぃ
あっもうダメ体がとまんない〜〜
やっぱりHゲームといえど登場人物に感情移入できなきゃコーフンしないよね。
リクラム＝ヤリしばったりピシピシしたりしてもさ！
少々アブない方が意外性があるかも
一緒に徹夜した編集長
欲求不満じゃないい…
みんな宇宙人みたい。だいたいあの一郎ってのは純情なのかヘンタイなんか、好きな女のビデオとんなよー
テニス
すきにしてーもっとして〜
開始30秒!!
ああああっ開いてないコマンドがあ見つかんない
ずーと同じグラフィック
男の子はつまってコーフンがさめないか？
つづく

特別とじ込企画
次世代機
サターンVSプレイステーション
その真実の選択
業界事情通が語る「あなたはどちらを買いますか？」
SATUR
PLAYSTATION

SEGA SATURN セガサターン

アーケードの実績と開発力に絶対の自信を持つセガ。

セガサターン最大の売りは、セガ自身の持つ技術力の高さと膨大なソフトのストックにあると断言しても構わないだろう。ジェネシス（米国版ＭＤ）の豊かで意外性に満ちたソフト群を見ても、セガの潜在能力が大きいとわかる。また、アメリカで進行中の双方向通信システムへの意欲などを考えると、本当の「次世代」を切り開くゲーム機かもしれない。しかし、そういったアメリカでの実績を日本のユーザーが味わうためには、セガの目がどれだけ国内に向いているかにかかってくる。セガをフォローするはずのソフトハウスはあまりに貧弱だ。これが、このマシーン最大のネックといえる。

長所

①バーチャ、デイトナが遊べる。
②ソニックで遊べるかもしれない。
③セガって大御所だから安心感がある。
④技術力があるサードパーティーが多い。
⑤アーケードで話題のポリゴンゲームが遊べそう。
⑥パッドがとても個性的。

短所

①バーチャ、デイトナでしか遊べない。
②ソニックがでなかったらどうしよう。
③セガってユーザーのこと考えてないから不安だ。
④技術力しかないサードパーティばっかり。
⑤ポリゴンがあやしいからムリかも。
⑥ばかパッドが困り物。

発売日'94年11月22日発売標準価格　44，800円
CPU　SH2（32ビットRISC CPU）×2　同時発色数1677万色
スプライト　拡大・縮小、回転、変形機能あり　CD－ROM 倍速CD－ROM

●サターンのバーチャはポリゴンじゃなくって、変形スプライトなんだって。
●プレイステーションって、11月半ばに中身を取り替えたらしい。もー作るのタイヘンだって。
●サターンって1台売れると、セガは1万円の損なんだって。でも、当初は2万円の赤字だったっていうから、がんばったよね。
●スト III（IIじゃないよ）プレイステーションで出るって話があるけど、ポリゴンだとスゴいぞ。
●サターンの内部仕様変更はすさまじくって、セガの開発はみんな血を吐いていたらしい。
●初心会（任天堂系一次問屋）のメンバーがセガ系の流通組織に参加していたけど、任天堂とかに怒られちゃったから、ぬけち

次世代機 その真実の選択

PlayStation プレイステーション

新会社を設立し家庭用ゲーム機に新参入したソニー。

ソニーのプレイステーションは、ゲーム業界の硬化した体質に改革をもたらそうとしている また、それによって多数のソフトハウスが参入を表明し、多彩なソフトの発売を予定しているという点が魅力だ。プレイステーションは、新たなゲーム市場を構築する可能性を有している。ソニーが持っている音楽業界でのノウハウが、どれだけゲーム業界に通用するか。その結果が出るには少し時間が必要となるだろう また、その可能性が机上の理想論に陥らないとも限らない。ソニーがどれだけ、ゲーム制作をフォローすることができ、メーカーとユーザーに「ゲームを売る＆買う」のメリットを提供できるかが問題となる。

長所

①有名サードパーティが多彩。
②ポリゴンがばっちり使用可能。
③流通に革命をおこしそう。
④移植の完成度は完璧だ。
⑤奇想天外なソフトが予定されている。
⑥パッドにすごく主張がある。

短所

①契約だけでゲームがでないかも。
②ポリゴンだけかもしれない。
③革命は鎮圧されちゃうかもしれない。
④オリジナルのできが未知数。
⑤クソゲーばかりの可能性もある。
⑥十字キーが使えなかっただけ。

発売日'94年12月3日発売標準価格　39，800円
CPU　R3000カスタム（32ビットRISC CPU）同時発色数1677万色
ポリゴン　表示能力36万ポリゴン／sec　CD－ROM 倍速CD－ROM

やったって

●プレイステーション参加のいかさまサードパーテーが発覚!!ソニーは背筋ものだ。

●ソニーに対しておもちゃ業界の「いじめ」があるらしい。

●サターンの予約がセガに集中しちゃって、サターン販売ライセンスを持っていた某社が「これじゃ、うちのが売れるわけねーじゃん」と怒っていたらしい

●ソニックのポリゴン版はメタルソニックそっくりになると評判。

●プレイステーションで発売されるソフトの画面写真は、かなり多くがダミーらしい

●3DOは米国アダルトソフトがいっぱいあるから、その道では評価が高い。

●レーザーアクティブがゲーム機らしいというウワサ広まる。

●プレイステーションって最初の出荷が少なくて、ソフト売り切りだからやめたがってるサードパーティーは多いんだってさ。

●一般人には次世代機って、区別がつかないらしい。

事情通に聞く「サターンVSプレイステーション」

発売されてまだ間もない次世代ゲーム機だが、本当に買ってもいいのだろうか？ また、買ってしまった判断は正しかったのか!? 今、「ゲーム業界に関わる事情通たち」にその見解を聞く。

プレイステーションの将来性を買う

――某ゲームシナリオライター

とりあえず、サターンについては保留 ハードの性能のすごさについてはまだ実感できるほどわかってないし、バーチャとかすげえって感じのソフトはあるんだけど、結局セガ以外のソフトはどんなのが出るんだろうってとこでひっかかる。実際、参加しているサードパーティーの、話なんか聞いてると、ソフトのつくり方がメガドラと一緒で、ハードの性能ばっかり目が向いちゃってて、「面白いソフトをつくろう」って考え方をしてくれてなかったりするように感じた。だから、結局、技術力ばかり高くって、当たり判定のよくわかんないシューティングや、映像だけしか楽しめないめちゃくちゃ難易度の高いアクション、だらだら続くRPGなんかが、また出てきちゃうんだろうなあとか思っちゃう。だからさあ、ゲームって技術力の優劣を競うものじゃなくって、面白さを競うものじゃねーのって感じだ。サターンも、セガ以外にもうちょっとユーザーを楽しませるってとこに目が向いてる、いきのいいサードパーティーが見えて来るといいんだけどね メガドラお得意のアーケード移植ってお株も、あんまし期待してないし。

つーわけで、僕はプレイステーション。参加サードパーティーの中には変わったことをしそうなメ

どちらを買っても、後悔がつきまとう

――某大学講師

はっきり言うと「待ち」。というよりは「捨て」である。いつ、どちらを買っても、後悔がつきまとうだろう。最大の理由は「ろくなオリジナル・ソフトがでそうにないから」である。「次世代機」はいずれも20万台程度が普及の上限であり、'95年末にはどちらも青息吐息で、ユーザーは「笛ふけども踊らず」の状態に陥り、短気なソニーは撤退さえしているかもしれない。私はアーケードが大好きだ。『バーチャファイター』も『リッジレーサー』もそれぞれ10万円以上はつぎ込んでいる。だからといって家庭のテレビでプレイしようとは思わない。半ば公共空間であるアーケードでプレイすることにこそ快感を感じているからだ。ソレイを見せつけたいし、のぞき見もしたい。次世代機の登場で、アーケードが「販売促進の場」に貶められることに我慢がならない（とくにセガは何をかんがえているのか！）。

「サターン」のソフト開発の困難さは尋常ではないという。向こう半年はセガがソフトを独力で支えることになる。そして、セガ（とくに日本）のコンシューマー向けCD-ROMソフトの開発能力のお粗末さは、メガCDで証明済みだ。「サターン」で好転するとはとうてい考えられない。サ

ーカーもあるし、これに命運をかけるぜってゆーソフトハウスもある。変に業界ズレしてないスタッフが一発勝負にかけてみるって雰囲気は、かなり毛色の変わったソフトを生み出すかもってゆー期待大。移植に関しては、ほとんど問題なさそうだし将来性を買うって感じだ。でも、ソニーはできるだけインチキ・ソフトハウスにひっかからないようにしてほしいし、もしひっかかったとしても、他のマジメなソフトハウスをしめつけたりしないでほしいなあ。で、個人的に『闘神伝』、『ヴァンパイア』とアートディンクのお魚ものってだけで、プレイステーションは買う（あと『サイバースレッド』もあるか）。でも、初回ロッドは避けるよ。AV機器だと、ソニーの初回生産品はハズレって噂、根強いもんねぇ。

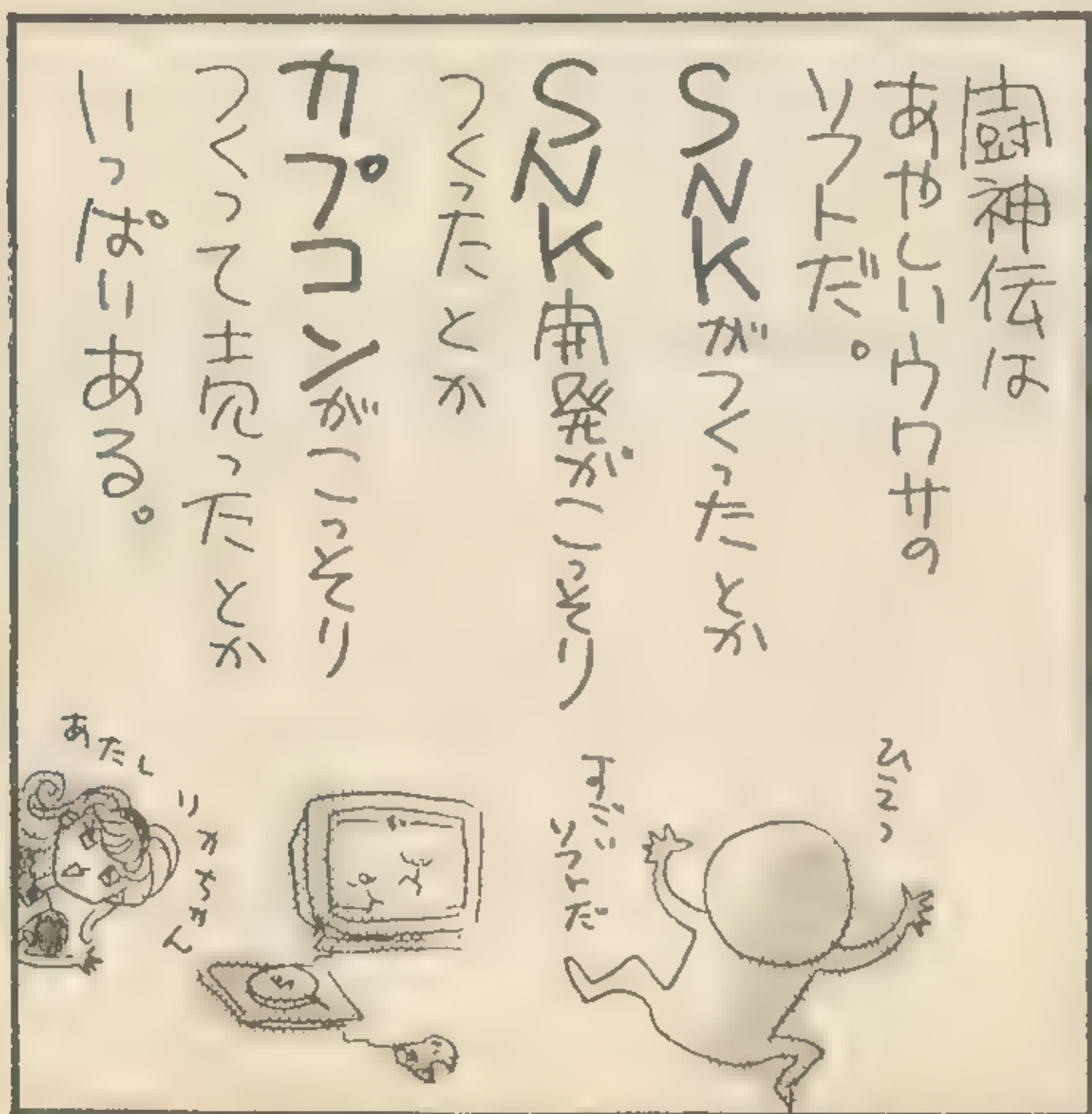
次世代戦争はサターンの勝利？

――某ゲームデザイナー

そりゃ、サターンでしょう。バーチャ一発勝負の後は、いるかどーかもわかんないマニア向けシューティングとか、生ぐさいアドベンチャーミステリーとか、はずしまくるRPGとか、もーメガドラの頃から変わんない、ユーザー見てない姿勢がうれしいですねー。

なにかっつーと技術技術と吠えまくるところも、メガドライバーのプライドくすぐっちゃうし、メガドラの灯は消さないよー、とか言いながらサターンにガンガン、シフトしちゃうとこなんか、ポリティカルな魅力爆発だし、その辺、大衆受けしそうなソフトばっかの、軟派なプレステと比較されても困りますね。ソフトが遊べるかなんて二の次ですよ　ゲーマーだったら初期ロットで暴走自爆！　これですよ。次世代戦争はサターンの勝利です!!　僕は買わないですけどね

ターン」に経営資源を傾けすぎると、肝心のアーケードの開発力も削がれるだろう。

一方、「プレイステーション」の流通政策、販売促進戦略も無謀だ。全国4000店限定、希望小売価格維持、抱き合わせ販売の禁止、まるで音楽業界の「良い面」だけを模倣したとしか思えない。「新しい面」、すなわちソニーが先頭に立って革新的ソフトを世に問う、という姿勢は皆無だ。ナムコ、コナミ、アートディンクに頼りきり、という感じだ。CD-ROMはもう「過去のメディア」になりつつある。たとえ、RISC CPUを積んだところで、ソフトの革新は不可能ではないか。ほくそ笑む任天堂の姿が目に浮かぶ。

悪いことはいわない、買うのは夏まで待ちましょう

――某ゲーム雑誌編集者

サターンとプレイステーションどっちが買いか？（FXと3DOははなっから相手にしてない）ゲーム誌は、やたらとあおるけど、うさんくさくてちょっとイヤ。廃刊の相次ぐPCエンジン、メガドラ関係のあぶれた社員集めて新雑誌立ちあげようっていうのがミエミエで信用できない感じ。双方のソフトのラインナップを見る限り、いまは『待ち』と答えるのが正解だと思うぞ。サターンは、アーケードの膨大なセガのゲーム資産が魅力。とはいえプレイステーションの仕様に驚いて再設計したためソフト開発が遅れたなんて怪情報もある。実際、開発ツールもバグだらけで「これじゃゲーム開発じゃなくてサターンのバグ取りだ」って音をあげたサードパーティーもあったとか。あくまで噂ですよウワサ。でも、このままでは最悪バーチャファイターで半年がまんなんてこともなきにしもあらず

頼みの綱のセガアメリカもサターンに関してはやる気はもうひとつないみたい。スターウォーズとか実写取り込みス○Ⅱなんて話題作は、みんなスーパー32Xでリリースされるらしいから当分移植はないだろうし。プレイステーションは、CD関連でナンバー1を取ったノウハウを使い、流通から根こそぎ変えて行こうという熱意があって当たれば本当に面白い。おもちゃ問屋からは総スカン喰ったらしいけど、某大手おもちゃメーカーが手を貸すらしいからたぶん大丈夫でしょ。コンビニ、レコード店なんかも取り込んで不透明極まりないゲーム流通を根こそぎ変えてくれたら、ゲーム業界未来明るいのにね。ソフトの値段も安いし期待は大きいの。ただ手放しでよろこんでられないこともあるにはある。サードパーティーに結構怪しい名前がゴロゴロ。ここ数年ゲーム制作をやってなかったところ、メインスタッフが大挙してやめて、開発能力に疑問のあるところ、はたまた、あまりにいい加減な仕事ぶりに古巣を追い出され食いつめプロデューサーの新会社とか……どうも新世代機がおいしいとふんで怪しい手合いがかなり入り込んでいるみたいだよなー。ソニーだまされなきゃいいけど。

悪いことはいわない、買うのは夏まで待ちましょう。これが結論。

「過去の究極」は、いらない

――TVゲーム評論家

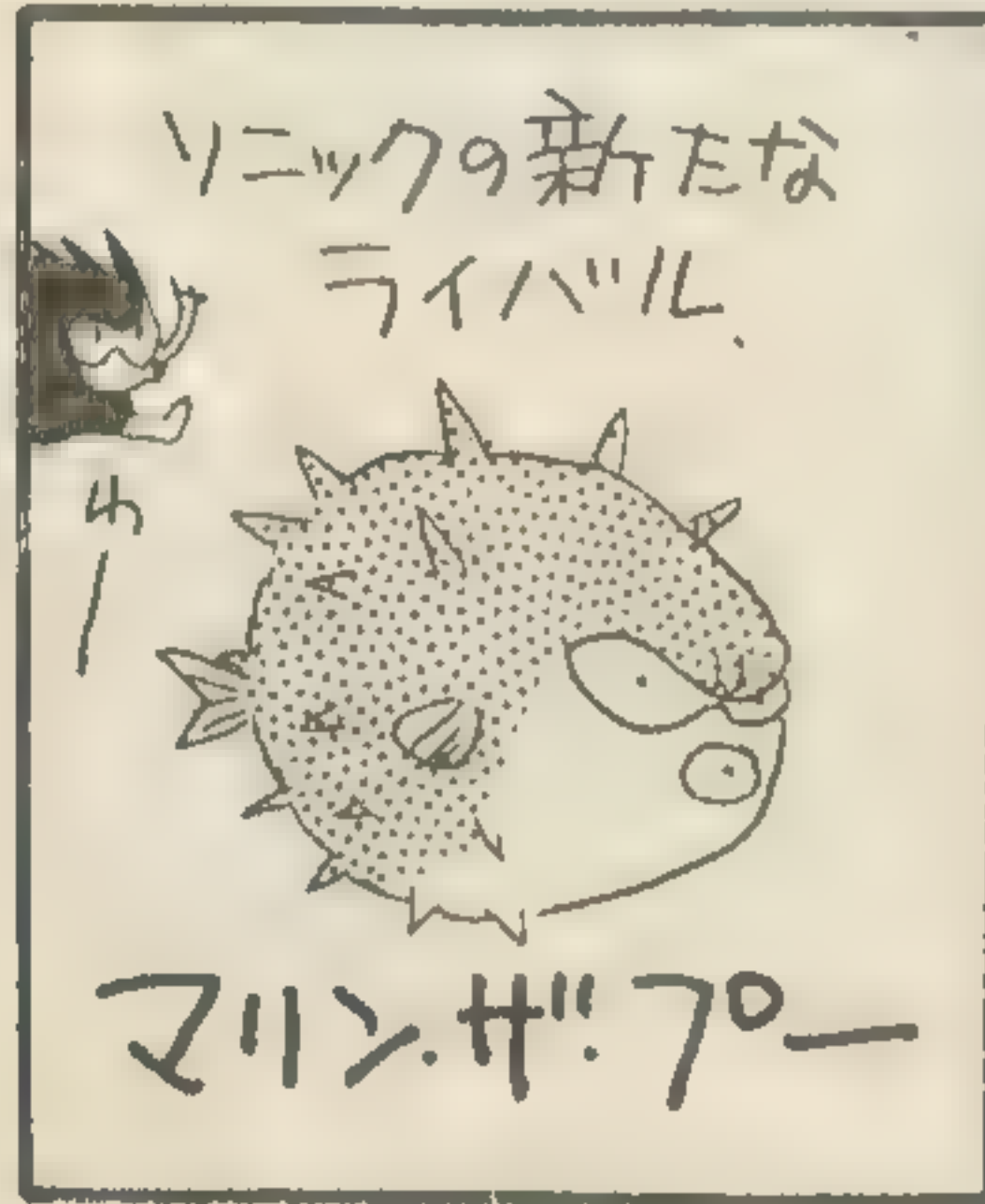
任天堂のバーチャルボーイを買う。サターンとプレイステーションを買わないのは、「夢と企業ビジョンは違う」ということ。

テレビゲームは夢がなきゃいけないのに、「売れ筋はこっちだから」ってリッジレーサーとバーチャで競ってる。「未来のために貢献したい」みたいなメッセージを伴って、ゲームをリリースしてくれればいいんだけど、相変わらず「実」を収穫するつもりでいるような気がする。それに対しバーチャルボーイは未来の始まりを感じさせる。「ゲームボーイのかっこいいの」を作っているとは思わない。

逆に、サターンとプレイステーションは、両方とも「過去の究極」って感じ。どちらかをどうしてもといわれれば、プレイステーション。ソニーの方がまだ未来の始まりの感覚はするから・・・。未来の始まり度の強さで。

「プレイステーション」も「サターン」も良い。だが私は・・・

――某ゲームディレクター

「プレイステーション」も「サターン」も良いだろう、だがそれ以上に私は、「FX」が良いと思う。断言しよう、次世代ゲームマシンウォーズの勝者、それは間違いなく「FX」であると。「FX」の魅力、それはまず、あの世界一カッコイイデザイン。他の次世代機に比べて、ちょっと、いや、かなりデカイってところも魅力だ。あたかも「こざかしい整理ラック等には絶対納まってやらない！」と叫んでるみたいな所に、デザイナーのこだわりを感じる。そしてなんといっても最大の魅力は、「FX」用としてラインナップされたゲームソフト達の、他社にはない独自性である。例えば、PCエンジンシリーズのウリであった、アニメ美少女キャラと、次世代機の証明でもあるテクスチャーポリゴンをそのままズドーンと合体させちゃうという、他のメーカーでは思いもつかないような大胆な発想のソフトであるとか、バーチャファイターに代表される、格闘ゲームのポリゴン化の波にあえて逆らう、泥臭いタッチのLDゲーム的格闘ソフト等である。やはり、次世代機戦争を乗り切って行くのは、こういった明確な独自性と思想を持った「FX」しかない！ と私は思う。まあ、次候補として「3DO」や「ジャガー」も考えられなくもないが、やはりその破壊力では「FX」につきると思う。

結局、「どちらのリスクが少ないか」ですね

ゲーム批評編集部

本日11月22日、どうやらセガ・サターンはバカ売れしたみたいだ。NHK夜9時のニュースが、「新ゲーム機発売に行列」って内容で、30秒はあったね（ニュースでは「最初の次世代機」と説明していたが、3DOの立場はどうなる？）。やっぱり『バーチャ』の人気は凄まじいし、セガの技術力に対する信頼ってのは、安泰だったわけだ。反対に発売がまだ先のプレイステーションの方は、どうも景気のいい噂が聞こえてこない。サターン初回出荷30万～50万台に対して、プレイステーション公称10万実質5万、ソフト売りきりシステムでは儲けが出ないからやめたがっているソフトハウスが多い、なんて噂も聞こえたり。もうこうなっちゃうと「どちらが買いか」ではなく、「どちらのリスクが少ないか」に近くなってくるかも。結局サターンは、遊ぶソフトのないメガドラ状態になるかもしれないけど、「バーチャ」だけは確実に遊べるわけだ。そのうえ『バーチャⅢ』のテスト画面作成が終わり、開発作業が始まったという噂もある。『Ⅱ』がおもちゃに見えるくらいに凄いらしいし、セガという会社を信用できるなら、サターンを買ってもいいだろう。で、プレイステーションは将来性にあふれている。任天堂とセガだけが独占するゲーム業界や流通への変革、ソニーという企業がソフトの重要性を理解している、といった点で可能性を見せてくれる。ただ、そこには「失敗」という確率もあるから、今日より明日を期待して生きていける人には、プレイステーションは大丈夫。こうなっちゃうと、もうその人の「生きざま」が、ゲーム機の購入を決めることになるかもしれん。すごい結論になっちゃったな。

※ご注意：この袋とじ記事は業界内に流れる噂や個人的見解で構成したものであり、事実に基づいたものではなく、各メーカーに対して正式に取材し編集したものではありません。

特別
袋とじ企画

次世代機 サターンvsプレイステーション

その真実の選択

業界事情通が語る
「あなたはどちらを買いますか？」

©SEGA

ここをハサミで開いてください。▶

いいたい放題ゲームエッセイ
羽衣翔のゲームだいすき♥
格ゲーといったらやっぱりNEO-GEOのゲームだよな!!
くらえええっ!!
☆サム・スピも餓狼SPも
龍虎も好きだが今はやっぱり
K.O.F.94すか!?
でも龍虎2が
一番好きなんだがなーっ♡
NEO.GEOの強みは
MVSで一台にいくつものゲームがはいるってとこ♡
くっ♡
ちょっと前のゲームから最新のゲームまで
一台の筐体で遊べるってんだ♡
(SNK純生のMVSに限る)
その上家庭で
アーケードと同じゲーム
ができるってのも強い!!
まさにマニア向けの
ゲームマシンだよなっ♡
64ビットの次世代機にゃ笑われちまうX68000と
Z80のCPUだけど(メガドラと同じ!?)こんだけ遊べるんだからいいやっ♡(でもキング・オブ・モンスターズは悲しかった)
コマンドもズバズバはいるよーになったし、連続技の壮快感たらもう♡♡♡おかげでR.P.G.ができんよーになってもーたっ!!

広報哀歌(エレジー)㈡
～悶絶のトリコロール～

絵と文　井坂恭一

●赤い伝説

「噂の」と「話題の」を取り違えて不幸に陥った者は多い。

それは、噂の作品には違いなかった。進歩状況、容量、企画内容、広告費用どれをとってみても。

ある日、サービス業であるがゆえのサービス精神を発揮し、愛想の地平を垣間見んがための忍耐と努力で、とある専務取締役のもとへカートリッジラベル色校を届けるはめに。

「赤が……」とその専務取締役は、厳かに、マゼンタのパーセンテージに攻撃を加える。

「校了とさせてもらうべく来社したのですが」という台詞を飲み込み、事情が説明されているのかと言いたげなまなざしを、同席した専務取締役の部下らしき担当者に向けた私。

「いや、その」

差し迫る時間なればこそ、直々に参上しているのである。

何故、他社の「噂の作品」の印刷物を私が……？

その複雑な事情は長い説明を要する。いつか涙ながらに笑って語れる時も来よう。が、問題はこの状況、この間(ま)。

「どうなのだ」

「それが、とても、」

製造を控えるカートリッジラベル程、急がれ、待たれるものは世の中に多くない。

「この色、素敵です、とても」と言いたげなまなざしを送ってみても心寂しいだけ。

「専務として、この赤は……」と言いたげなまなざし受けてみても脳が乱されるだけ。

「よし」のひとことで済ませるのをよしとしないことを人生哲学としているに違いない専務取締役、恐るべし。

不満などこれっぽっちも。

勿論、後日談はある。

とあるイベント会場で名刺代わりに「噂の作品」のカートリッジを配っている例の担当の姿が見られたのはそれから数ヵ月後。何かが違う

その会社は、今はもうない。

不満など別にこれっぽっちも。

●黒い伝説

そのメディアの、そのジャンルとしてはおそらく世界初の商品であったはず。その自信と誇りを以てすれば怖い物など何も。しかし…。

「何故、黒くなるのだ」

もっともな指摘である。だがそれだけではない。

「何故、帰ってこないのだ」

「何故、保存できないのだ」

時間との戦いに、次々消えてゆく仕様の中、最後まで残ってしまったのがこれらとは。ああ、世界初の筈なのに。

勿論、後日談はある。

その企画者は、もう、いない。
この件に関しては皆、口を揃えて無口だ。私でさえも。
時間がない、と取説制作を蹴った不満など全く、何も。

●白い伝説

一種、ユニークな企画商品であった。突然の決断、乱暴な決定、そして強引な決行。言う事なしだ。この件に関し、怒った者最低1名、怒られた者最低1名、眠った者最低1名、各方面をとりなす者約1名……、悪くないチームワークだ。血道を上げて闇と混沌への船出が始まったのである。
勿論、後日談は……あ、まだ早いか
一つ問題があるとすれば、スタッフ全員が同じ方向を目指していなかったことだろうか。
「責任者は誰なのだ」大人である皆は一度たりとも問おうとはしなかった。げに恐ろしきは、失敗を恐れぬ心。そして宣伝広告は近日イベントを行脚しても人気の矛先は狙いと別方向へと向かい、夜を徹して走り疲れたドライバーは朝もやの中へと消えて行った。
何と寛大な物語。
勿論、後日談はある。
怒った一人は、もういない。
貼るべき物は、貼ってない。
物語は、終わっていない。

【用語解説】
色校【いろこう】:カラーの印刷物の試し刷り。これを見て、いいとか悪いとか言ってもみたりする行為全般を指すこともある。ここではシアン、イエロー、マゼンタ、スミの4色凸版印刷であったと記憶する。
世界初【せかいはつ】:どうやら本当らしいが、宣伝時には気づかなかった。
もう、いない【もう、いない。】:本当にいない。
白い【しろい】:詳しいことは伝わっていないが、タイトルに関連。

■プロフィール
井坂恭一
某ゲームメーカー広報担当。真面目一筋。
無遅刻無欠勤を信条に今日も元気に働き続ける。

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

第2回　ヨーロッパ人のゲーム嫌い。

ヨーロッパと日本では、ゲーム、もっと広くいえば娯楽に対する価値観に大きな差があります　日本では、ゲームは立派な娯楽の一つにみなされていますし、ゲームセンターや量販店で大人が「ザ・ラスト ドラゴン ファイナル」や「新リターン・オブ・ストゥーの剣」などで遊んでいる姿をよく見かけます。しかし、ヨーロッパでは娯楽を計る別の尺度があります。読書や美術館巡りなどは良い物とみなされていますが、漫画やゲームなどは、時間の無駄遣いだと考えられているのです。前者は子供の成長のためになり、また精神の安らぎをもたらすという理由で、有益な、あるいは教養のあるものだと思われています。これはゲームだけでなく、セックスに至るまでありとあらゆる娯楽についてあてはまるのです。

確かにどこの国でも、母親はみな子供がゲームをするよりも勉強をすることを好むものです。しかしヨーロッパでは少々話が違います。一般に娯楽が悪いことだという風潮があるのです。以前は遊ぶことが気まずく、うしろめたく思われる時代もありました。

ヨーロッパでは、人々が休日をとらないとか映画館に行かないというわけではありません。働いてから遊ぶのです。そうでなければ、少々うしろめたく思ったものでした。年輩の人に比べ、若い世代ではこうした感覚は弱くなっていますが。だから、世界中でレジャーを楽しむ一方で、娯楽に嫌悪感を抱いたりもするのです。

例えば、ゲームを買ったり遊んだりする人はいますが、他人にそれを言うことは決してありません。人に見られたくないので、ゲーム機が並んだ場所ではプレイすることもありません。子供みたいに、遊ぶことに熱中しているように見られたくはないからです

ではなぜ、ヨーロッパでは娯楽が敬遠されるのか。それはキリスト教の影響だと考えられます。聖書では、娯楽は罪であると述べてはいません。しかし、長い年月の末、教会の教えにより聖書本来の意味が別の意味にすりかえられていったのです。例えば中世の暗黒時代では、聖書の教えは支配階級を守るために利用されました。平民

To: Ayumi Saito / Micro Design
From: François Hermellin
ember 199

Dear Miss Ayumi,

I hope you are doing well.

I am sorry to send you this article only now : I worked hard. My editor
have to write 60 pages for our December issue!

GAME COMPLEX :
between European culture and Japanese
and more generally speaking, le
just one leisure among oth
people buying the

of
that will
g an action game,
mind challenge. To
game syndrome, they
d forget a little bit the essence
e the IBM PC compatible
et, Heart of Darkness,
ch must be more famous in
ated for Saturn and PS-X!
n it is!

は支配者のために働くのみで、一生余暇にはありつけませんでした。自分たちの生活条件に不満を述べたり、支配者を変えさせたりすることはできなかったのです。なぜなら、余暇を楽しむ時間など考える余地のない、厳しい生活こそが普通だとみなされていたからです。

これは概念の基礎をごく単純にまとめただけで、真の理由やヨーロッパの歴史はもっと複雑です。おそらく日本でも、仏教が同じ手段で利用されたのではないでしょうか。とはいえ日本では仏教は極めて新しい宗教で（聖徳太子様と法隆寺建立のことを指しています）。おそらくヨーロッパほど大きく仏典の読み替えがなされず、支配階層に得にはならなかったのでしょう。

しかし、この「ヨーロッパ人のゲーム嫌い」は、ヨーロッパのゲーム産業に大きな影響を及ぼしています。ヨーロッパのゲームメーカーでは（主にイギリス、若干ながらフランス、ドイツ、ポーランド、そしてロシア（テトリスを忘れないで！））、日本のゲームソフトとは制作、状況が大きく違います。名作といわれるソフトでも、そのほとんどは、コナミやカプコンのような大企業で作られているのではなく、1、2人の小さなチームで個人的に作られていますし、何台ものコンピューターを連結させて作るのではなく、たった1台でプログラミングされています。

こうした違いも私に言わせれば、その本質は「ゲーム嫌いの感覚」にあるということなのです。ヨーロッパで作られるゲームの大半は、いってしまえば知能ゲームです。もっとも日本のように格闘ゲームやシューティングゲームなども制作はされます。しかし世界市場で圧倒的なシェアを誇る日本のゲームの実に80%は、知能ゲームではなく、反射神経を試すゲームです。知能ゲームの方が反射神経を試すゲームよりも優れているというつもりはありません。ただ、両者が異なっている、趣向が違うと言いたいのです。

個人的には、私はRPGより、優れたシューティングゲームの方が好きです。「ゲーム嫌い」を避けようとしているのかもしれません。ヨーロッパのプログラマーたちは、「このゲームには見覚えがある」とか、「子供向けのゲームだ」などといわれないように、いいかえれば「遊ぶと時間の無駄になるようなソフトを作ることこそ時間の無駄だ」といわれないことをいつも気にかけています。たとえアクションゲームを作るときでも、思考する局面や、戦略的な部分、心理的な挑戦といったものが加味されるのです。ヨーロッパでは、ゲーム症候群ゆえの罪悪感から逃れようとして、ゲームの基本を忘れた、スマートで洗練されたゲームだけが作られるのです。今、私が思い浮かべているのは、DOS／V機をお持ちの方ならよくご存知の「インフェルノ」「レミングス」「マジックカーペット」「ハート・オブ・ダークネス」「リベンジ」「エクスタティカ」などです。来年サターンやプレイステーションで移植される予定のものも多いので、日本でも必ず有名になるでしょう。

ゲームは洗練されればされるほど、常に面白くなるとは限らないのです。

訳者：角南文夫

コンソールプラス誌特派員 フランソワ

『MOTHER2』で見つけたぼくらの場所

『MOTHER2』は私たちにさまざまなメッセージを語ってくれた

前作『MOTHER』からの5年

RPGというのは、何かの役割を演じることで、疑似的な体験をするゲームだといわれることが多い。しかし、それではあまりに大雑把で、いろいろなことが抜け落ちてしまう。たとえば、ストーリーの持つ意味とか力といったものがそうだ。そして5年前にリリースされた『MOTHER』は、RPGで抜け落ちてしまった大切な物を、取り戻そうとするゲームだったのだ。

『MOTHER』は、思いやりにあふれた、とても「やさしい」ゲームだった。ユーザーを無条件に受け入れてくれるマジカントという場所が一番わかりやすいだろう。クィーン・マリーやフライングマンは、ユーザーに対して何も要求せず、ただ尽くしてくれる。ユーザーは彼らに対して、何も報いてやる術がなく、その献身に感謝することができるだけだ。『MOTHER』は、そういった人の「気持ち」を描こうとした点で、他のRPGと大きく違っている。糸井氏はゲームにおける「人」の話を繰り返している。では、人とマシーンの差はどこにあるのだろう それが結局、「気持ち」という言葉で表現されるものではないのだろうか。いわゆるRPGは、何かの役割を演じるわけだが、やはりそれはモニターの中での役割であって、「形」としての役割しか有することができない。けれど、私たちは「形」だけで生きているわけではなく、私という「形」と、私という「気持ち」のふたつで生きているのだ。これは、RPGをより多くの人に受け入れさせる要因となったストーリーについても同じだ。シチュエーションのパターンをプログラム化して、ストーリーをつくることは可能だ。だが、それが本当に胸をうつ感動を与えるものになるのかというと疑問を感じざるをえない。なぜなら、それは「形」だけの感動で、「気持ち」を揺り動かすだけの「伝えたいこと」を持っていないからだ。その「伝えたいこと」はもちろん「気持ち」から生じる。そして『MOTHER』は初めて「気持ち」を伝えようとしたゲームなのだと思う。その「気持ち」に気づかなかった場合、『MOTHER』はとてもつまらないゲームになってしまい、また気づいた場合、どうしても忘れることのできないゲ

ームになってしまうだろう。フライングマンを全滅させて、「ちぇっ、もういなくなっちまいやんの」なんていう人は、フライングマンの気持ちを受けとめてないわけだし、もちろん制作者の気持ちも受けとめることはできない。だが、ストーリーはもともと、伝えたい気持ちがあるから語られるべきものであるし、そうではないストーリーはただの形として成り立っているだけの物でしかないはずだ。
『MOTHER』というタイトルは、初めてデジタルなゲームの中に、あいまいな気持ちを持ち込んだゲームなのだ。これを理解しておかなければ、5年後にリリースされた『MOTHER2』は語れない。なぜなら、『MOTHER2』は「伝えたいこと」をよりよく表現するために『MOTHER』の経験を踏まえているからだ。「形」ではなく「気持ち」を、という『MOTHER』のテーマは『MOTHER2』によって大きな進歩を遂げている。

INTERVIEW
インタビュー 宮本茂

マザー2でスーパーバイザーをつとめられた宮本氏が語る『大切なこと』

マザーの凄いところは、ストーリー（世界観）でしょう。具体的にいうと、僕らはゲームを作るうえで、ストーリーが大事だといわれても、パロディとしてしか使っていないです。それでストーリーを描いているとはいえないですよ。一般的には、ストーリーとは世界観のことですよね。世界観というとあいまいですが、その世界に住んでいる人、一人一人の個性なんです。やっぱり思い入れや個性の数によって世界ができる気がするんですよ。色だとか空気だとかは、その中にいる人の描き方から出てくるわけですよね。そのあたりがきちんと表現してあると実感しました。遊んでいて、こういう人いるよねって思うことがすごく多いです。かたやパロディのストーリーで描かれた「人」というのは、今までのドラマの中にしかいない感じがするんです。ところが糸井さんは、ちゃんと一人ずつの心理を考えて描かれている。

マザー2を気持ちよく遊ぶためにとか、ひとつの製品として完成させるためには、すごくたくさんの仕事があるわけです。そのひとつは、例えばドラクエなんかでは全部やってあった仕事で、まあ当然やらないとできあがらないことですよね。それから僕らがやった、戦闘とかのいろんな部分での画面の切り替えなど、システムの部分でもある程度新しく、面白くないと、心地よく遊べないというところがありますよね。この2点ができあがってないとゲームを続けて遊んでいく意欲ってなくなるんですよ。これはすごく大事なんです。

そして、これがクリアされて、最後までゲームが終わったときに残っているのは、3番目の糸井という個人なんですよね。

だから、物を作るという作業には、必ず作る動機があったり、その中の思いがあったり、それを技術的にサポートする仕事、完成品に導く仕事、技術的に新しいものを取り込んでいく仕事など、いろんな仕事があります。全部が大事なんですけど、遊び終わった人の心に残っているのは、3番目なんです。この3つのバランスですよね。これ全部ができないと一つのものが作れないということが、すごく大事だと思います。

だから、僕は悔しいんです。マザーにかかわって、僕がいくら仕事をしても、プレイヤーの心に残るのは糸井ですよね。だからやっぱり、宮本なりが残るものを作りたい。できれば、宮井とか糸本とかいわれるものになる仕事をしたいですよね。

悪い時に原稿をたのまれたもんだ。「MOTHER2」のデザートタイム

糸井氏によるMOTHER2制作秘話 糸井重里

よく素人が文章を書き出す時に、自分は何故にこの文を書いているかであるとか、こんなところで偉そうな発言をする資格がないとか、あたえられたテーマが重すぎて難儀であるとか、後々の内容のなさをあらかじめ伝えてくれるような親切をやってくれがちなのだが、私も今回はそういうことから書き出してみたいと思う。

『ゲーム批評』編集部からの依頼は、「3度目のコーヒータイム」みたいなものを書いてみないかということだった。

しかし、「マザー2」のなかには、一度のコーヒータイムと、一度のティータイムが設けてあり、もう一席何かつくるとしたら「ウーロン茶タイム」とか「暴々茶タイム」とか「ココアタイム」とか、まぬけな名前をあらためて考えないといけなくなる。それに、「コーヒータイム」というナレーション場面は、プレイヤーを作者の意図したある方向へと導くための技法のひとつとしてゲームのなかに盛り込まれたもので、もう一度コーヒーでも飲むかというようなことをしたほうがよければ、それはハナからゲームのなかに既に組みこまれているはずなので、作者自身がいまから書き足すわけにはいかないようなものなのである。

にもかかわらず、何か書こうと思うのは、「ゲーム批評」という珍しい雑誌が、「イトイは何か書きたいであろう そうにちがいない」と信じているその信じ方に呼応したからに他ならず、そういえば確かに何か書いても読んでくれるアテがほんのわずかに私の側にもあるからであろう

さて、アハハハハ、わかる人にはわかるのでしょうが、私は「マザー2」発表後のソウ状態から、「マザー3」制作前のウツ状態に移行しつつあるところで、嫉妬深く傷つきやすく希望にあふれ疲れやすく欲望ギラギラで謙虚で全能感いっぱいで無力な毎日をすごしているのであります。

だから、このジャンル以外の話なら普通にできるのですが、ことゲームの話になるとまるっきりハッパラパーなのです。おそれいったか つまり、何を言い出すのか自分でもよくわからないのである。

だいたい、なんでみんなゲーム

なんてものを作るのか、私は中村光一君とかって大好きな男なんだけど。「何度も楽しめるストーリーのゲームなんてアリか？　物語がどういう経過で進行してどんな結末をむかえるのかは、作者が唯ひとつに決定する権利をもっているものだろう　そこに、作者というものが存在できる必然性が生まれるんじゃないのか。なのに、遊ぶごとにストーリーが変わるんじゃ、まるでゲームじゃないか!?あり？　ゲームだからそれでよいわけか。

じゃ、ゲームをつくるってことは、「ルール」をつくるってことか　だとしたら、それは、建築みたいな仕事だ　住みやすく美しいビルを建てれば、人がそこで何か創り出すだろう。しかし、私は、その「人」の役のほうをこそやりたいのだ。相撲の土俵をつくることや、野球のベースとベースの距離を上手に決めることよりも、まず裸で四つに組んだり、投げられた球をカッ飛ばしたりすることのほうに夢を描きたいのだ。

「マザー」も「マザー2」も、誰にも言わなかった私のわがままな主題から出発している。とてもシンプルに言ってしまえば、「父親が電話のカタチをしている少年の物語」を書きたかったのだ。父親が電話であっても、主人公は元気である。あらゆるストレスを「経験値」に変換して歩いていく。この「夢＝ファンタジー」を、ゲームという姿で人々に伝えることが、私が「マザー」のシリーズをつくる理由であった。おもしろそうなルールをつくりだして、そのルールでプレイヤーに遊んでもらおうなどというのは、私にとっては主題に従属する仕事(サービス)だったと思う。

「マザー3」は、たぶん、どんな人間(やつ)でも存在していい理由はあるはずだぜというようなテーマになると思う。ゲームだから子供(ガキ)の知的水準に合わせてなんてことは、考えるつもりもない。何でも書く。勇気を持って自分のためにつくる。もし、多くの人にうけいれられたら、それは私のワガママに適度なストップをかけてくれたアシスタント君の説得力のおかげだろう。とにかく、もっと多くのバカ者共にワーワーピーピー文句を言われるようなものをつくるつもりだ。

「マザー2」のことなど、もう忘れた。

私はいま、「全身小説家」や「パルプフィクション」に暗い嫉妬心を抱き、ダウンタウンを挑戦的な気持ちでながめ、SMAPをぶっつぶしてやりたいと悔しがり、ベルツノガエルに敗北感を味わっている無力な「可能性しか持っていない新人」なのである

こんな私に、いま何を言わせても、聞いたほうが腹を立てるだけだ。

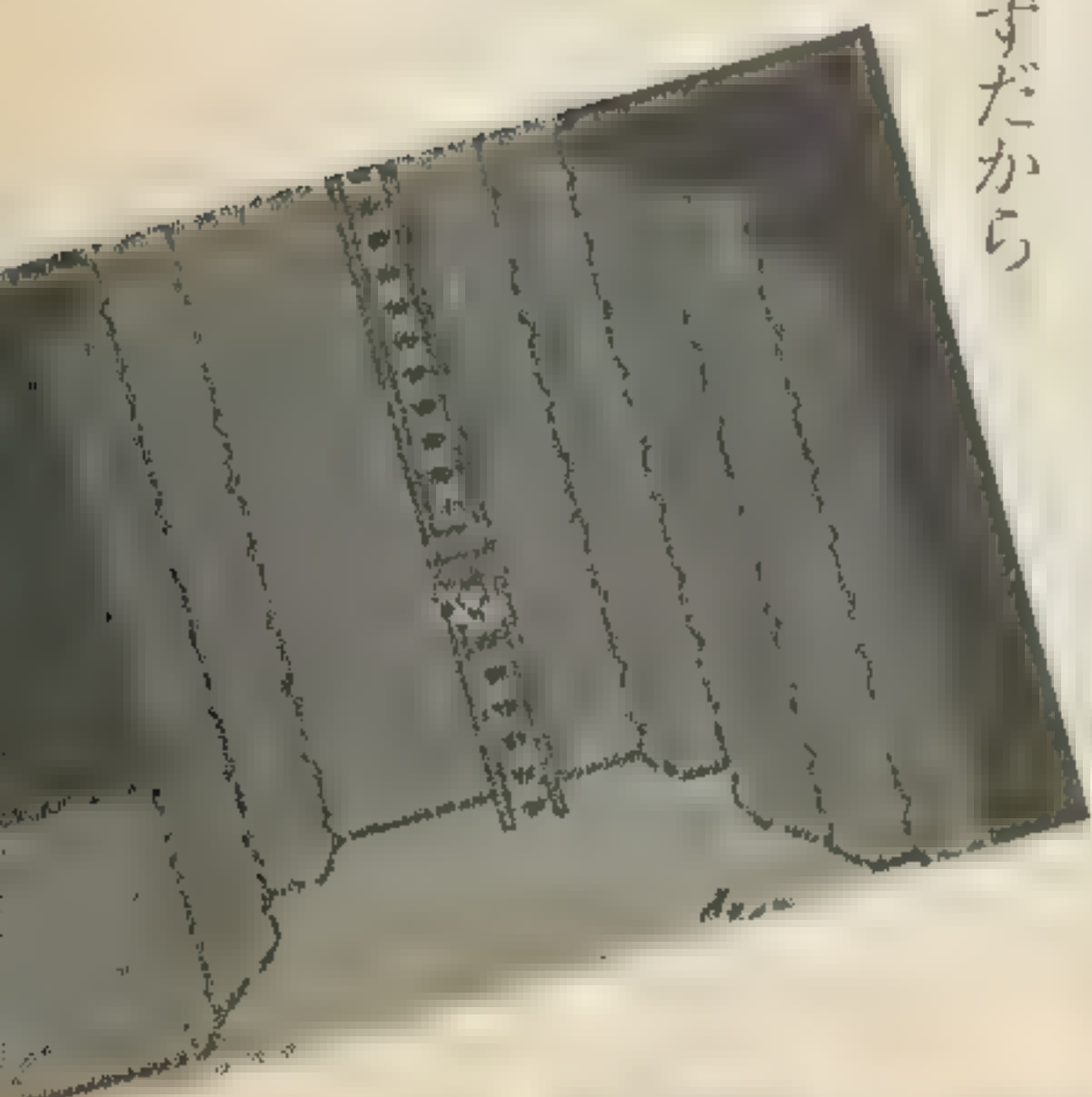
ソウ状態になったら、また会おう。オレも、そんなに悪いやつじゃないはずだから

PRESENT

エイプ特製マザー2ポロシャツを抽選で2名様にプレゼントするぞ。色は藍色。サイズはフリー。おまけに糸井重里氏による「取扱い注意メモ(コピー)」まで入っているという超貴重品。どーしても欲しいという人は、その気持ちをハカキにぶつけて送ってきて欲しい!!

あて先は
〒104　東京都中央区新富1−8−11　東新ビル3F
マイクロデザイン第2編集部
「ポロシャツ係」迄
〆切　1月末日（消印有効）

写真の関係で柄があるように見えるけど（ごめん）、無地です。

MOTHER 2 [RPG]
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800

あなたのマジカントはどこにあるのだろう

マザー2の本質とはどこにあったのだろう。もう一度ふり返ってみたい。

苑崎透

あなたは決して「ひとりきり」ではない。

『MOTHER2』を終わらせたとき、僕は脱力してしまった。最初こんなつもりじゃなかった。すごく完成度の高い『MOTHER』の続編というゲームをプレイしているはずだった。でも、いつの間にか、僕はネス（僕の「ブニット」だ）と一緒に冒険をしていた。それは決して、RPGが与えてくれるモニターの中の疑似体験なんかじゃなかった。それを感じ、すべてが終わったとき、僕は『MOTHER2』が到達した高みに目がくらみそうだった。これを越えるRPGは、本当に生まれることができるんだろうか。『MOTHER2』を越えるRPGは、『MOTHER3』しかないんじゃないだろうか。そんな気持ちは、今でも変わっていない。

僕は『MOTHER2』は、疑似的な体験ではなく、本当にストーリーへと「参加」することのできるゲームだと思う。それは、開発者がプログラミングしたストーリーに感動するというのではなく、自分自身がゲームの中に入り込み、モニターの中で起きていることを、モニターの外で事実として受けとめるということだ。僕はマジカントで時計が語りかけてくれるメッセージを読んでそう思わされてしまった。それを読んだ瞬間、僕は僕の心の中に住んでいる時計を思い出してしまったのだ。僕が時計を読めるようになるため、両親が買ってきてくれたおもちゃの時計。それにつられるように、忘れていたたくさんの人や物の記憶があふれ出ていた。31歳にもなって恥ずかしいが、正直いって涙がとまらなかった。僕は忘れていたけれど、僕はひとりっきりでこんなに大きくなったわけではない。たくさんの人や物が、僕を育ててくれたのだ。そう、この時、僕は僕の中にもマジカント（のようなもの）が存在していることに気づかされてしまった。それはとんでもない衝撃だった。モニターの中の虚構であるはずのマジカントという場所が、現実の僕の心の中にも存在している。こんな感じは以前にも本で味わったことがある。ひとつはエンデの『はてしない物語』だ。物語と現実が少しずつ接近していき、ついに入れ替わる、あの瞬間。もうひとつはマッキナニーの『ブライツ・ライト・ビッグシティ』の「きみはこんなところにいるべき人間ではない」という一行目。このふたつは、活字という世界から、現実の僕を違った場所へとつれて行こうとした。けれど、『はてしない物語』は活字から目をそらせば、何も変わらない世界だったのだし、『ブライツ・ライト・ビッグシティ』

が呼びかけた「きみ」は結局、僕のことではなかった。普通、映画や小説といったジャンルがどうしても虚構として存在してしまうのは、スクリーンであるとか、活字であるとかといった枠の中でおさまってしまうからだ。もちろん、すぐれたドキュメンタリーなんかは、現実を映し出しているわけだし、それによって自分の考え方が変わるなんてことはあるけれど、やはりそれはモニターの中のできごとで、変わるのは考え方なのだ。『MOTHER2』で生まれたマジカントという場所は、モニターの外側の目に見える部分や考え方を変えたのではなく、僕の気持ちを変えてしまった。そして、ネスとマジカントという場所で共通項を持ってしまった僕は、ネスをただのモニターの中の住人とは認識できなくなり、「ともに」最後の闘いへと向かって行ったのだ。僕はこの気持ちを「参加」と読んでいるけれど気に入らない人は、たとえば、RPGの疑似的な体験の延長として、体験に付属する情感さえも疑似的に再現したのだ、といい替えてもいいかもしれない。まあ、どちらにしろ、モニターの中でおきていることを、モニターの外のプレイヤーに感じさせるという意味では同じではあるが。

「『MOTHER2』はただノスタルジーだし、マジカントなんか特にそうだ。ノスタルジーというのはほとんどの人間に共通するものであり、それに乗せられているだけだ」という意見があるかもしれない。けど、それでは『MOTHER2』というお話を理解できていない。確かに、『MOTHER』は『MOTHER2』と比較するとノスタルジー色の濃い作品だった。けど『MOTHER2』は、ノスタルジーではない。ノスタルジーというのは、過去への憧憬であり、一方的な記憶の賛美だそれは自分だけの美しい記憶であって、そこに他者の介在は必要ない（記憶というのは、非常に個人的なものでもあるし）。でも、『MOTHER2』は懐古する物語ではなく、過去があったから今の自

INTERVIEW
インタビュー 吉田戦車

――どんなところが良かったですか？

吉田：糸井さん本人に、見せたいものやシーン、ドラマや戦い方とか、いろんなものがあって、それをひとつひとつこだわって作っているところがすごかったと。

――好きなシーンやキャラクターは？

吉田：自転車に乗れたのがものすごくうれしかったです。自分で乗っているわけじゃないのにすごく乗っている感じがしました　キャラクターはジェフの友達のちょっとカマっぽい奴が好きでした。あれは笑わしてもらいました。

――マザー2ってどんな作品？

吉田：憎ったらしいというか、悔しいという気持ちにならないゲームなんです　先に進もうとか、もっと強くなって、あの敵倒したいとか、そういう部分をそぎ落としたRPGというのは、他にないですからね

――マジカントについては？

吉田：いつでもいける場所であってほしかったですね。心の里って感じじゃないですか。今回のはイベントの一種でしたからね。前のマジカントがあまりに好きだったんで。イベントクリアするともう行けないというのは寂しかった。

――物語性の強いソフトと思うのですが。

吉田：物語より、その場面場面が糸井さんは好きなんじゃないですかね。砂漠を歩いたり、自転車にのったりという、場面場面を愛しすぎていて、総体的なストーリーにあまり注意がいっていないという感じです。場面場面がすごく大事だったという気がします。

――最後に一言、マザー2を吉田戦車さん風に。

吉田：夫婦喧嘩をしないゲーム。というのも他のゲームをやってたら、「一人でゲームばかりやって」ということになりがちなんですけど。後ろで見てても楽しいですから。

©YOSHIDA,Sensha／「ゴッドボンボン」（週刊ファミコン通信／アスキー）より

分がある、と視点は今へ向けられているから。それは、たくさんの人たちが、ネスを支えてきたし、今も支えていてくれるという、ふたつの点から明らかになるはずだ。だから『MOTHER』というタイトルなのだ。あなたは決して「ひとりっきり」で生きて来たわけではなく、たくさんのあなたを育む人や物があって、今のあなたがあるはずだ。これが、『MOTHER2』の大きなテーマのひとつではないだろうか。最後の戦いが、あなたはひとりっきりで生きているわけではない、ということを強く意識させてくれる。ラス・ボスへ向かう最後の戦いと考えれば、「破邪のバット」とか「封印のフライパン」を拾い、「俺がやらねば誰がやる」的ヒロイズムで盛り上がる行程になるはずだ。確かに悲壮感は漂っていたけれど、それはりりしいヒロイズムとは縁遠いものだった。なにしろ、ヒロイズムを感じようとしても、四角いロボと化してしまったネスは、ポーキーの言葉にあるようにあまりにも不格好だったからだ。

ではなぜ、ネスはロボにならなければならなかったのだろう。ヒロイズムというのは、自分を美化し、自分の役割を拡大解釈し、自分ひとりっきりで好きなだけ盛り上げることができる。それは『MOTHER2』のテーマとあまりに違いすぎる。『MOTHER2』は、あくまであなたとあなたを取り巻く人々（世界）が、あなたとともにあるという物語だ。だからネスは不格好なロボになって、あなたのヒロイズムを拒否しなければならなかったのだ。

DQに始まる「ストーリーを与える」型のRPGは恐竜的な進化をとげてしまった。ストーリーは次第に巨大なものになり、その大きさを表現しようと演出が過剰になっていく。FFに見られるように、それはほぼ限界に達し、破綻を迎えようとしている。破綻の原因は、製作者側が未だにDQ的思考に縛られているからにすぎない。DQ的疑似体験によるRPG

ゲームの「外」からやってきた「MOTHER2」という作品

本誌副編集長　斎藤亜弓

MOTHER2は優れたゲームであった。だが、ゲーム各紙の評は奮わなかった。たとえば身近さが新鮮だった前作「MOTHER」に比べ世界が広くなった「MOTHER2」は平凡になった、などという意見もある

だが、「MOTHER」の『身近さ』はノスタルジーである。それに対し、「MOTHER2」はもっとおおきなもの、「自分の存在というもの」を描いている。テーマが違うのだから、舞台が違うのは当たり前である。評をするのであれば、そんな表面的なものだけでなく、もっと根底にある作品性を見つめてほしい。

「MOTHER2」の評を見ているとゲームを『ゲーム』としてしか見ていないように感じられる。ゲームをゲームとしか比較しない、自分のものさしでしかものをはかれない、これではゲームを『作品』として正当に評価するのは難しいのではないか。比較対象を得るためにももっと『外』の世界に目を向けてほしい『作品』は「外」の世界にもたくさんある。何を描くか、ドラクエで基本を作られたRPGはこれからその部分を見ていかなくては、ドラクエの殻は破れない。「MOTHER2」ははじめて私に、その殻を破って見せてくれた作品だった。

マスコミの影響力は大きい。そのマスコミが正当な評価をできないのであれば、ゲームはどんどんつまらないものになってしまうのではないか。

は、ストーリーの形を凄まじいスピードで消費していき、もはや、どのストーリーも、どこかで見たことのあるストーリーとしか感じられなくなってしまった。FFのようにキャラクターを重視するといった展開は、デジタル・コミック化して行き、RPGをするといった色合いを希薄にさせていった。ではRPGに将来はあるのだろうか。そのひとつの可能性が『MOTHER2』だといえるはずだ。『MOTHER2』はRPGに不可欠とされながら、あまりに扱いのぞんざいなストーリーの方に注目している。ストーリーの持つ力は、ストーリーの完結度や完成度、ゲームとしての形式によるものではなく、そのストーリーが何を語ろうという意図によって、どれだけ強く語られているか、という点に左右される。では、『MOTHER2』は、何を強く伝えようとしていたのか。それは、ネスと同じようにマジカントを心の中に持っているあなたやあなたの周りのすべての人を肯定することだ。

マジカントという国は、もちろん、あなたの中にもある。それはモニターの中のできごとを、ただゲームとして見ることをやめて、モニターの外の気持ちを感じるだけで気づくはずだ。それに気づきさえすれば、あなたはひとりっきりで生きているわけではないし、生きてきたわけでもないことも理解できるだろう。『MOTHER』の無条件なやさしさ、逃避してしまいたくなるようなやさしさは、『MOTHER2』になって、僕らをとりまく現実を肯定する形での、もっと広く、大きなやさしさに成長していた。5年待った甲斐があったというものだ。5年前の『MOTHER』で僕らは、ゲームの中でやさしさを知ることができたし、今度の『MOTHER2』でゲームというモニター画面を越えたやさしさを教えてもらえたのだから。

糸井氏は、某誌で「ゲームの外にこそ、面白さが存在している。ゲームはそれを掘り起こすための道具に過ぎない」という主旨のことを書いている。ここまで述べて来たように、『MOTHER2』はゲームをただモニターの中のできごととしてとらえるのではなく、モニターの外へと目を向けさせるものとしてつくられている。これに気づかないで、ただモニターの中のできごととして『MOTHER2』をとらえると、このゲームの面白さは表面的なものとなってしまう（もちろん、それでも面白いが）。でも、わからなかったからといって悲観することはない。気づけばいいだけなのだ。気づいたのに、まだ面白くないという人は、ゲーム以外に目を向けて、外の世界の面白さをたくさん心の中にためこんでから、もう1度チャレンジすればよいのだ。たくさんのきれいな場所に足を運んで、たくさんのすてきな音楽を聴いて、たくさんの人と出会って、自分の中に大切なものをいっぱい詰め込んでからでも、『MOTHER2』は遅くない。10年後のあなたは、今とは違う『MOTHER2』を見つけることができるはずだ。そのとき、ゲームではない「ネスとあなたの冒険」が繰り広げられる。

『MOTHER2』については、もっとたくさんのことを書きたい。でも、今の僕ではまだ理解できないこともたくさんある。たとえば、パパとママがネスに託した思い。僕は託された思いはわかるけど、まだ託した側の気持ちを本当には理解していない。僕もまだ『MOTHER2』から、たくさんのことを教えてもらえるようだ。そして最後に個人的なことをひとつだけ。僕は『MOTHER2』を終わらせてから、ギーグののことばかり考えている。あんなに純粋なのに、方向を間違えてしまった。ギーグだって、マジカントの雪だるまという道を選べたはずなのに。マジカントでギーグは、なにをいうのだろうか。そればかり考えている。

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

ライブ・ア・ライブ

ケロリーヌ斎藤

豪華絢爛!? オムニバス形式は成功したのか?

短編シナリオによるオムニバス形式が話題になった「ライブ・ア・ライブ」。その試みは成功したのか。

RPGの新しい試み「オムニバス形式」

『ライブ・ア・ライブ』は、小学館系人気マンガ家7人のキャラデザインと7本のショートストーリーのオムニバス形式が売りのゲームだ。各ストーリーは、マンガ家の個性が生かされるようにつくられていて楽しい。それに長いもので6時間、短いもので2時間くらいで終わるショートストーリーなので、お手軽に楽しめるし、楽に手に入るわりにはステージごとの達成感もなかなか。謎ときや展開、戦闘方法にいたるまで、面倒くささを感じさせないつくりなので、初心者やライトなユーザーにも苦労なく楽しめるようにつくられている。また、各ステージごとのクリア条件がバラエティに富んでいるから、お手軽だけどなかなか簡単に飽きさせない。それに、7編のステージを終わらせると、隠されていた中世編、そして最終編になる、というのもサービス精神旺盛だ。結果として、手間隙かけなきゃならないFFシリーズみたいなRPGが苦痛なユーザーにとても適したゲームだといえると思う。けど、『ライブ・ア・ライブ』って、何だか地味な印象がする。どうしてだろう。ゲームにはいっぱいアイディアつまってるし、週刊連載クラスの売れっこマンガ家がそろってるわけだから、派手になっても当然なのに。それはやっぱり、ストーリーに問題があるからなのだろうな。

本来、オムニバスっていうのは、1本だけでも成り立つストーリーが何本もあるから、豪華になるわけだ。いろんな切り口でテーマが指示されるから、バラエティに富むんだと思う。けど『ライブ・ア・ライブ』のストーリーは1本じゃ、ゲームとしてつらいから、7つ集めてみましたって感じだ。各ステージの話って、全部どこかで見たパロディ。やっぱり小粒感がぬぐえない。だから、7本分終わらせても、やっぱりただ短いゲームを

いっぱいやっただけっていう印象になってしまう。それじゃあ、ひとりじゃ人気出ないから、4人集めて、セクシー・アイドル・グループとして売りましょうってのと同じ。オムニバスってそういうものかな。

ストーリー中での最終編の意義とは

それに最終編の意味が全然わからない。オムニバスだけじゃつまんないから、最後に全部を結びつけて、1本のストーリーへと盛り上げる、というねらいがあったのかもしれないけど、そのアイディアって全然いかされてない。まず、各ステージのキャラクターがラストに集結する必然性がまるでない。受け身で、魔王に無理矢理つれてこられることにはなってるんだけど、魔王の側の「連れてくる」理由がまた希薄なんだ。一応、「俺は信じてる者に裏切られたから、正義とかいっている奴、ゆるしておけないんだ」みたいなこといってるんだけど、前にも書いたように、各ステージの主人公って、世界を変えたり、正義をどうしたなんていう程の英雄じゃないんだ。じゃあ、どうして魔王はそんなご町内の英雄程度を、時空を超えて呼びよせたりするんだろう（私には、魔王も暇だよねーとしか思えない）。とにかく、ご都合主義なのだ。それに、最終編で急に、各ステージのキャラがユニット化してしまう。せっかく、各ステージごとでクリアしたエピソードがあるのに、最終ステージの各主人公には、それが全然生きていない。ユーザーが経験したエピソードを発展させて、主人公に反映させれば、すごーくいい話になるはずなのに（そうじゃなきゃ、過去のステージのキャラを登場させるメリットなんて、これっぽっちもないもんね）。ちょっとつくりが安易すぎ。アイディアとしてはいいけれど、それを生かすためにするべきことが全然なされてない。どうしてオムニバスなのか？ オムニバスの利点はなに？ オムニバスを1本のストーリーに集結させるためにするべきことは？ どうすれば各キャラクターが最終ステージで効果的になる？ そういう大事な点が煮詰まっていないから、思いついたまま、作ってみましたって感じにしか見えなくなっちゃってる。それに個人的には、最終ステージが中世編で少しうんざり。いろいろと面白い世界に挑戦してるのに、やっぱり最後はファンタジー。お客のニーズに応えて保守的になっちゃったのかもしれないけど、それって「やっぱりRPGはファンタジーですよね」ってゆーことで、7本分の違った世界を否定しちゃうって、考えなかったのかな。

で、最後にちょっと、ゲーム面とストーリー面のバランスの悪さ。ゲームのしかけやつくりはすっごく初心者や子供へ向いているのに、各ステージのシナリオなんかは怨恨とか恋愛の三角関係とかで、子供にはおもしろいのかな。で、このゲームって誰に向けてつくられたものなの？ ねらいはどこ？ ってのがわかんない。

結局のところ、アイディアとか作家性の活用については成功しているのに、練り込みが足りないせいで安易になっちゃったゲームってことかしら。

田村由美氏著による「BASARA」（別冊少女コミック連載中）より。この作品は小学館漫画賞を受賞した人気作品。この他にも島本和彦氏、小林よしのり氏などの人気作家が大集合して、キャラクターデザインを手がけている。

プロフィール

ケロリーヌ斎藤（けろりーぬ・さいとう）

年齢秘密。へんなマンガを描いて日銭を稼ぐ漫画家。大の格闘技マニアで、好きなゲームも当然格闘ゲーム。最近は仕事が忙しくてプロレス観戦にも行けず、ストレスがたまっているらしい。代表作なし。とほほ。

ライブ・ア・ライブ【RPG】

メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,900

すばらしい世界観とシナリオ。大人の作品

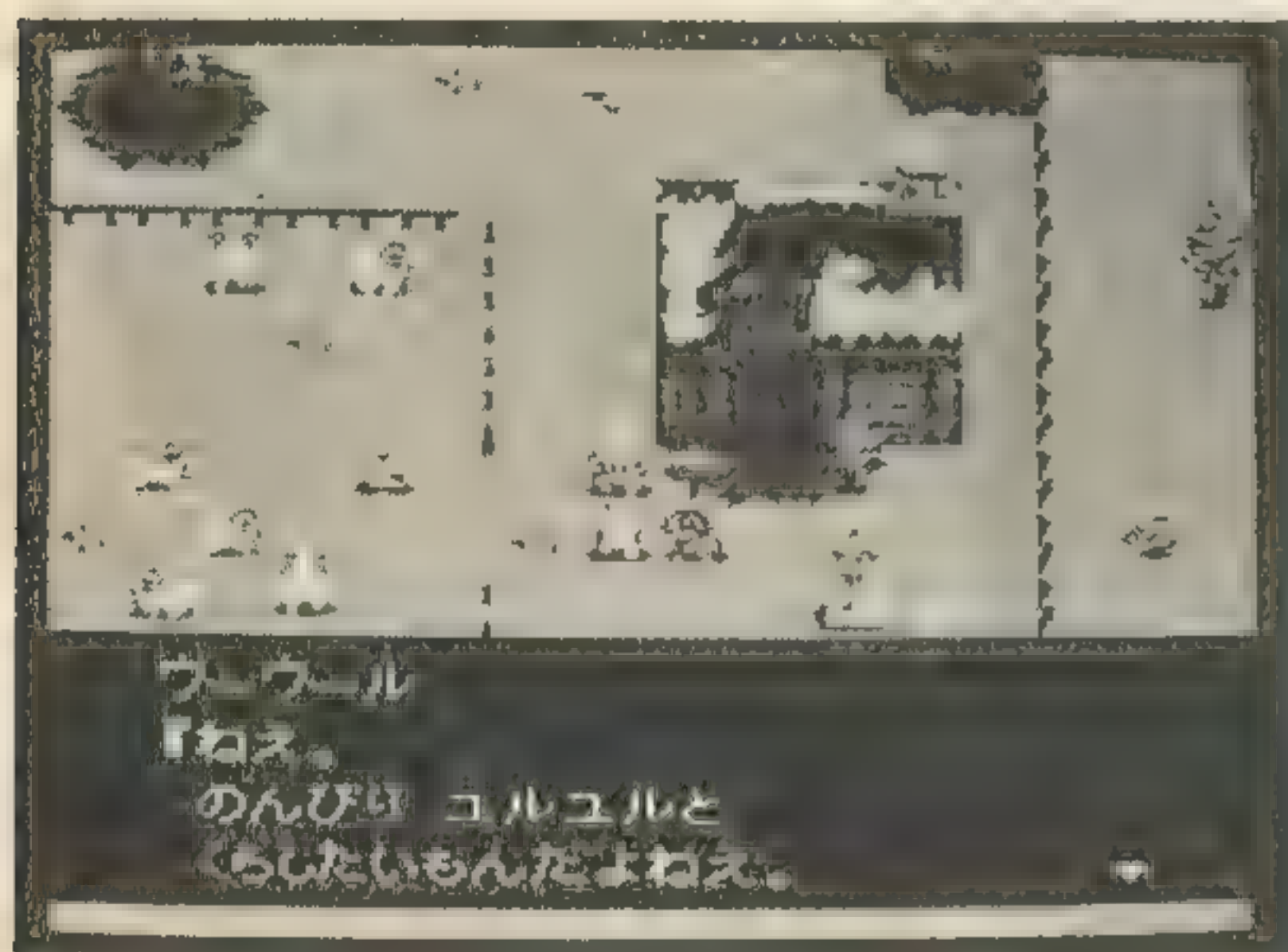
数ある大作の中で見落とされがちな名作RPG。制作者の思いが凝縮されたいぶし銀のような魅力がある。

磯崎秀次

　小説にしろマンガにしろ、『世界』をつくるには大変な労力が必要だ。

　存在感のあるキャラクターをつくるだけでも大事なのに、そんな人間が多数暮らす「場」をつくらなければならないのだ。考えることはたくさんある。どんな人が住んでいて、どんな生活をしているのか。ことばは、通貨は、食べ物は？　暖房はどうか。トイレの形式は。その積み重ねが努力となり、世界の雰囲気となって表現されていく。そんな世界に乗ることで初めてストーリーはいきいきと動き始めることができるようになる。

驚くほどに高い完成度

　『ヘラクレスの栄光Ⅳ』は、まれに見るほどの完成度の高さを誇っている。各ゲーム誌の前評判の高さは、嘘ではなかった。

　まず驚かされるのは、バランスのよさだ。展開もバトルも、適度な苦労と適度な達成感を与えてくれる。ユーザーによっては、物足りなく感じるかもしれないが、このゲームのストーリーに、このバランスは必要不可欠だ（後述）。

実態のない主人公は何にでものりうつれる。

　のりうつりのシステム、武器や防具を成長させる鍛冶屋、パットの6ボタンを駆使しなければならない竪琴の発表会など、ゲームとしての楽しさは充分に練りこまれ、奥深くつくられている。

　ゲーム誌では評判の悪かったグラフィックも、実はかなり緻密だ。フィールド、街はその地域の特色を演出し、モンスターは通常グラフィック以外に、攻撃とダメージのグラフィックがあり、戦闘時の臨場感を盛り上げてくれる。中には攻撃方法とあいまってシュールさを感じさせるモンスターもいるほどだ。たまにあるチープなデザインや取説のイラスト等で、グラフィックの評価が落ちているのなら残念といわざるをえない。

練りこまれたシナリオと世界の魅力

　常春の国アトランティスは、神の怒りによって滅亡する。科学者アールモアが「永遠の生命」という神々の領域を侵したことが原因だ。だがすでにアールモアの生徒である主人公とその友人は、肉体から解き放たれ、永遠の中に投げこまれていた。そして九千年後、主人公は運命の女神の導きにより自分の肉体を取り戻すための旅にでる。これがストーリーの始まりとなる。

　ストーリーを展開させる舞台は、「何でもあり」のファンタジーではない。綿密に描き込まれた『神話の時代のギリシア』だ。古代と神話が混在し、人間の生活が

こまやかに描かれ、その中に神々が存在している。

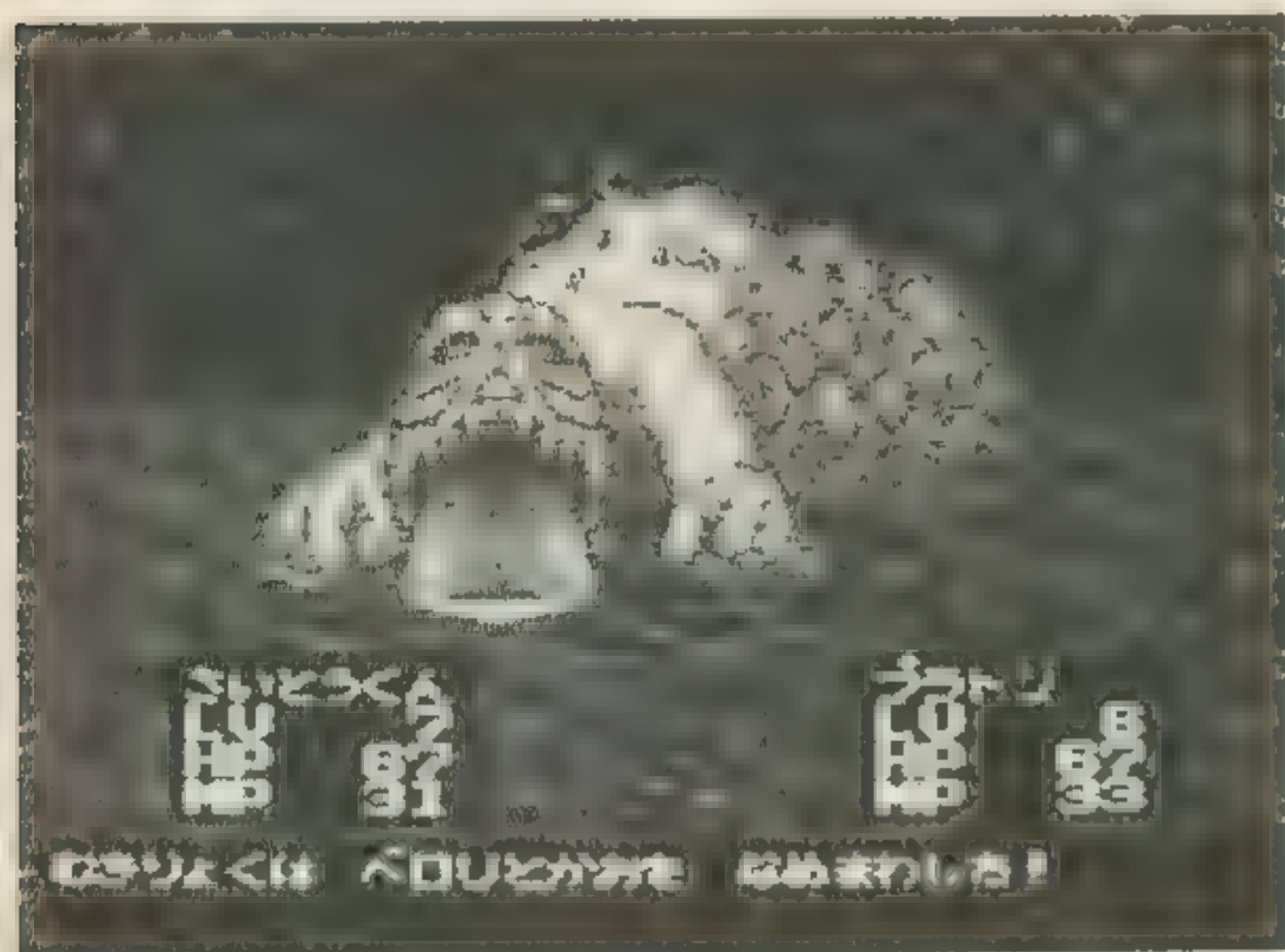
　このストーリーと世界には、ゲーム特有の「世界を救う」、「正義」、「愛」といった、子供だましのことばが存在していない。描かれる内容は究極的に自分へと向いている。『Ⅳ』の制作者は、主人公を超人的な精神を持つ『英雄』ではなく、『人間』として描こうとしている。そして世界はそういった人間たちの暮らすための場所としてつくられている（そのため、正義や平和のために戦う英雄ヘラクレスは、道化的役割を与えられている）。

　しっかりとつくられた世界と個人の視点に発する物語は、ゲームをシナリオ重視で進めていく。華やかな強制イベントや、「俺は貴様をゆるさない！」と絶叫しながらボスへ向かうといったシーンは皆無だ。そのかわり、しっかりと性格づけされたキャラクターの、シナリオ段階で練りこまれた「セリフ」の重みが、ストーリーを先へと進めていく。重要な別れのシーンさえ「……いこうよ」で終わる。このようなセリフは、時に耐えきれない、困惑するほどの重みを生じさせ、そのセリフの背景を浮かびあがらせる。世界とシナリオの完成度が高いからこそできる、大人の演出だ。

完成度の高さがもたらした弊害とは

　しかし、世界とシナリオの完成度は、表裏の関係として「地味さ」を生じさせてもいる。ひとつの物語を進めることを優先したため、各イベントのめりはりが薄まり、旅の過程の印象が希薄となってもいる。ポイントとなる中ボスのようなキャラクターの数が少ないこともめりはりのなさに拍車をかける。これは、完成されすぎた世界とシナリオの弊害だろう。しっかりつくりこまれた世界と、力強く先へ向かうことを目的とするストーリーは、それ自体が重力を持ち始め、逸脱を認めようとしなくなる。逸脱は「世界観を壊し」、「ストーリーにそぐわない」からだ。

だが、逸脱がなくなることは、その世界やストーリーがこじんまりとまとまり、『驚き』がなくなるということにもなる。それが、このゲームの「地味さ」なのだ（のりうつり可能なキャラクターが、どれも似通って見えてしまうのは、これが原因だろう）。

　だが、その地味さは、『ヘラクレスの栄光Ⅳ』の魅力を損ないはしない。このゲームは世界観やストーリーを楽しむためにつくられている。このような、丁寧に、自らの価値観を問いかけてつくりこまれたソフトは貴重だ。その意味で『ヘラクレスの～Ⅳ』は、大人のためのソフトだとさえいえるかもしれない。

臨場感がありモンスターも個性的だ。

　ただ、これは欠点ではないが制作者のねらいを考えると、この地味さには疑問が生じもする。大人向けであるからなのか、それとも作品の重力から抜け出すことができずになのか。同じ地味さであっても意味が違う。

　よくつくられた世界とストーリーの重力は強い。ユーザーさえもが引きつけられてしまうほどなのだ。だが、もし制作者が自らつくり出した重力に縛られてしまうなら、悪くいって自己満足な作品になりえてしまう。

　強い重力を感じつつ、軽やかな逸脱で、世界の新たな驚きを見せるとき、『ヘラクレスの栄光』シリーズは、文句のつけようがない傑作となるだろう。

プロフィール

磯崎秀次（いそざき・しゅうじ）
1963年生まれ。
ゲームシナリオを中心に、別のペンネームで小説の執筆も手がける。RPGを中心に家庭用、アーケード問わず親しんでいる。職業柄、特にRPGにはうるさいハードユーザー。

ヘラクレスの栄光Ⅳ
【RPG】
メーカー：データイースト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,900

ダウン・ザ・ワールド

カタルシスを得るために"溜まる"ものを

松下進によるキャラクターデザイン、業界初の肉声入りソフト。新しいアイディアに挑戦した話題のRPGの評価は。

椎野竜彦

前人気の高かった ダウン・ザ・ワールド

いままで出たRPGのほとんどは（プレイヤーの操る）主人公があまりしゃべらず、その個性って出にくかったと思う。もちろん主人公がしゃべりまくるゲームもあるけどそれって「俺ならこんなこと言わないぞ」感をつい持っちゃうんだよね。それを避けて主人公に個性を持たせるためにこのゲームは「エンデの果てしない物語」みたいにプレイヤーは人間界にいて、異世界に住むキャラクターの力を借りてストーリーを進めていく形を取っているんだよね。これはキャラクターとプレーヤーの対話を増やしてゲームの世界へ入り込んでもらおうとの試みなんだろうけど、この「対話」を守ろうとするために台無しになることがたくさんあって、雑な作りのお陰でこのゲームはクソゲー化しちゃっている。

先ず戦闘時、AI機能が付いていて、直接介入できない。モンスターとの戦闘時にガオ（主人公）に指示を出すシステムが採用されているんだけど、当然キャラクターはAI（考える力）を持っている。つまりキャラに「ザコモンスターは狙わずにボスだけ狙ってくださーい」とか「敵に回り込んでくださーい」とお願いするんだけど、何しろ言うことを聞いてくれないんだから。「ボスに回り込め」と指示を出すとザコキャラにぶつかって動かない。「ボスを速攻で狙え」と指示を出してもザコキャラにぶつかって動けない。最初のボス、ジャワルダなんて足が速い上に全力で逃げるから、「ボスを狙え」だといつまでたっても追いかけっこが終わらないんだ。結局、ほとんどの場合「戦え」で全員倒すことになる。中盤から戦闘が作業になるんだよね。

プレイヤーの介入を極限まで廃したオートシステム

RPGって街と迷宮を何度も往復して宿に泊まったり、武器を買ったりする往復のゲームだと思うんだけど、迷宮が複雑になるだけその往復の作業が大変になってくる。その悩みを解決しましょうということでこのゲームではなんと！　一度行った街や迷宮はその名前を伝えるだけでせっせと歩いていってくれるんだよ。ドラクエのルーラみたいに飛んで行くんじゃなくて、てくてく歩いて行くんだよ。しかも迷宮に仕掛けられたトラップは避けて歩いてくれると言う事なしだね！　と言いたいんだけどこれがまたいかんのよ。

移動って結構ゲームのテンポを作るから、それがないと楽ちんすぎてゲームに集中できなくなっちゃうんだよ。

苦労とかめんどうくさいことは全部勝手にやってくれるから思わず痴呆化しちゃった。

痴呆化ついでに言うと、主人公への感情移入がここまで廃され軽んじられたシステムって今までないよね。だって死んでも次の瞬間に妖精の羽根で生き返るんだもん。

主人公が死にそうになったら

「ああ、今までの苦労が水の泡になる、ひいい」と必死で救おうとするわけじゃない。死んでもすぐ生き返るなら心配はなにもないもんね。これでプレーヤーをドキドキさせようなんてまさか考えてないよな。まさに主人公の死を徹底的に軽薄化した「なんど死んでもダイジョーブ、ジェイソン何度でも生き返るシステム」だ。遊びやすさを考えてこうしたんだろうとは思うけど…。見事に感情移入するための道を閉ざしているよね。死んでもすぐ生き返るならどんなに敵が強くても意味無いもんね。

ここまでならただのクソゲーなんだけど、このゲームを究極の時間無為消費ソフトたらしめているのが「設定で引き込むのに悲しい演出」なんだよ、とほほ。

最初始めるときは肉声入りテーマソングや、なかなか良さげな設定で「これは業界外のクリエーター（作詞家）使って成功した例かな」なんて思ったんだけどさ。でもどんないい素材でも料理する職人によってまずくもなるんだ。

このゲーム、ストーリーは良かったのかもしれないけど演出が紙芝居状態なんだよね。どの演出も全部どっかで見たようなステレオタイプの学芸会だし。

なんたって、一番しゃれになんないのが子象のくだりだよ。出会いが15秒くらいでただの消化イベントかなと思って普通ならすぐ忘れるような登場の仕方をしておいて、30分ぐらいゲームを進めたら「覚えているか俺を」って言っていきなり大人（1000歳）になって出てくるんだから。

そりゃあんたは違う時の流れの中で屈託バリバリ悩み多き人生（象生）送ってきたかもしんないけど、30分前だよ、象君とさらりとした出会いを迎えたのは…。

感情を爆発させるために必要な「気持ち」を溜める暇もないんだから。

日本のロールプレイングゲームは苦労せずに遊べて、所々にシナリオによる演出が入るという形が多いけど、その究極のかたちがこのダウン・ザ・ワールドなんだろうね。

RPGの感動というのは、苦労して得た達成感によるものがあって、その苦労は大きければ大きい程、感動も大きい、ただゲームなのだから、あんまりつまらない苦労はしたくない。ゲームを作る人はその苦労を楽しくさせる努力をしなければならない。

オートバトルシステム。ゲーム中盤まではいいのだが…

完成度の高さがもたらした弊害とは

ダウン・ザ・ワールドはユーザーに遊びやすいように、道に迷わずどこでも行ける自動移動機能を導入し、少ない時間で楽しんで欲しいと、キャラクターを死ににくくしてどんどん先に進んでいけるようにと「遊びやすく」を第一に作るとこうなるのかなあ？

でもこんな演出システムじゃ物語に入り込めないしストーリーも生きないよ。

このゲームのレベルまで戦闘に意味がなくなるなら戦闘なんて必要ないし、ストーリーを楽しみたいならアニメ借りてきてプレイボタン押せば何倍も内容の濃い物を楽しめるもの。

すくなくとも「ダウン・ザ・ワールド」を遊んで最後のボスを倒した時に、ああ良かった、この遠い道のりを共にした仲間よ、有難うとは感じられなかった。カタルシスを得るための「溜まる」ものがなかった。

俺の時間を返せ、それだけ言いたい。

プロフィール
椎野竜彦(しいの・たつひこ)
1966年生まれ。
某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。ファンタジーを愛するが故に、ついついソフトの批評も辛口になってしまう。

ダウン・ザ・ワールド [RPG]
メーカー：アスキー／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

魔界村シリーズ、その魅力ある世界は

マニア層に強い人気を誇る、「魔界村シリーズ」番外編。独特なその世界は魅力にあふれているのか。

立花 歩

私は魔界村シリーズがとても好きだ。魔界村の持っている魅力はとても大きなものだと今でも思っている。たとえば、あのおどろおどろしい世界観。私たち、東洋という文化圏に暮らす者にはなじみのない、だからこそ異質さを感じさせる悪魔の世界。ステージの背景から、おぞましいキャラクターたちまで、その異質は大きな魅力となって伝わってくる。ゲーム自体は、タイミングや攻略がシビアで、とても難しいのだけれど、操作性がいいし、努力をすることで自分がうまくなっていくという気分が実感できるから、やりがいがあるし、挑戦しようという意欲をわかすこともできる。

そして魔界村シリーズの番外編に位置するゲームが発表された。それが魔界村の名悪役レッド・アリーマーを主役にすえた『デモンズ・ブレイゾン』だ。キャラにはなじみがあるし、なによりも抜群な操作性。紋章を集めることで、アリーマーがそれぞれ特色のある別形態に変身できるという趣向は、最初こそ煩雑に感じたものの、面を進めていくにつれて、変身の必然性が感じられて、楽しくなっていく。ホバリングは超魔界村の2段ジャンプに似ているけれど、あれよりもっと動きの幅やパターンを広げるということで、ゲーム性を深めることに成功している。また、RPG的な要素を組み込むことで、目先の展開も広がったようだ。でも、私はかつての魔界村のように、この『デモンズ・ブレイゾン』にのめりこむことができない。どこか、『デモンズ・ブレイゾン』は、私の求めていた魔界村シリーズとは違うのだ。

ACGにとってのRPG的と呼ばれる演出とは

『デモンズ・ブレイゾン』の大きな特徴に、RPG的な要素を強く取り入れたという点がある。0面から始まって、ステージ・クリアごとに、任意で次のステージを選択することができる。それも、最初は1～4面、その後に5～7最終面が表示されるという2段階での選択だ。どこから進むのも可能だが、実はそれほど意味がない。よほどやりこんでいなければ、パワーアップに応じなければならないので、順番に進むしかないのだ。

また、強化される度合いに応じて手に入るアイテムというのもあるので、結局は同じステージを何度も行ったり来たりしなければならない。このとき、いちいちフィールド・マップが表示され、ステージを選択するという手順がいただけない。世界の広がりを感じさせない、狭苦しいフィールドが表示されるたびに、ステージ間という緊張感が間延びしたものとなり、次へ進むというスピード感が殺されてしまう。この意味でRPG的と呼ばれる演出は、アクション・ゲームという魅力の足かせでしかない。

『デモンズ・ブレイゾン』の、本来なら描かれるべきである世界は、魅力にあふれている。しかし、実際にプレイしてみると、その魅力がまるで描かれていないことに

気づかされる。その原因の多くは、各ステージの短さに始まる。各ステージは大した苦労もなく進めるくらいに短く、出現するザコキャラは拍子抜けするほど弱い。それでいながら、ステージ最後のボスだけは、いやになる程強いのだ。つまり極端にいってしまえば、このゲームは「ボスを倒すだけのゲーム」なのである。確かにボス戦はステージの鍵だ。けれども、そこへ到達するまでというのは、目立たないようでいて、ゲームの面白さを左右する部分なのだ。GB版の『レッドアリーマー』のザコ戦がメインで、ボスがおまけというのとはちょうど逆だ。『デモンズ・ブレイゾン』は過程に努力や成長が存在しておらず、ボスだけが努力を強要する。過程でうまくなっていく自分を実感して、ボスと戦うからこそ、ボスとの戦いに重みがでる。過程に登場するザコキャラたちは世界感を表現するし、ザコキャラの少しずつあがる難度で、先へ進もうとする意欲や、次はうまくいくかもしれないという期待をユーザーは抱くことができる。しかし『デモンズ・ブレイゾン』のザコ戦は、単調で、歯応えがなく、つまらないものだ。ユーザーは、過程を楽しむことができず、理不尽なボスの強さに我慢するしかない。

私たちはゲームのたくさんの部分を楽しむ

『デモンズ・ブレイゾン』には、「ボス戦練習ステージ」というのはあるが、これがこのゲームをとてもよく象徴していると思う。ザコキャラが登場せず、ただステージを進んで行き、ボスと戦う（トラップだけが動いているのは悲しい）とても、ゲーム的な発想だ。ただボスと戦うだけの即物的なステージ、このゲームに存在しているのは、ボス攻略だけで、他に何も楽しむべき点がない。うまくなれば楽しくなるといわれるかもしれないが、それはうまくなるまで楽しくないということでもある。それに、途中の努力とそれに見合った楽しさが提示されていなければ、ユーザーはうまくなろうという意欲を持つことができない。ゲームの楽しさとはなんだろう。それはシステムや攻略といった、即物的なものだけをさしているのだろうか。私たちはもっとたくさんの部分で、ゲームを楽しんでいる。そんな付属する部分がなければ、それはとても貧しいゲームになってしまう。

レッドアリーマーを見ていると、ヨーロッパの街角などで見かける、石造りガーゴイルを思い出す。キャラクターデザインは最高なのだが。

プロフィール
立花歩（たちばな・あゆむ）
１９６５年生まれ。
イラストレーター。主に女性誌で仕事をする。ゲームはACG、STG大好き。ソニックをこよなく愛し、最近ではバーチャコップなど、ポリゴン３Dシューティングに凝っており、ゲーセンに通う毎日。

デモンズ・ブレイゾン [ACT]
メーカー：カプコン／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800

誰もが挑戦したくなる「名作」を…

高い技術力とセンスを持ったメーカー、セガ。だが、発売されるソフトは…。これからのセガに望むものとは。

岡元建二

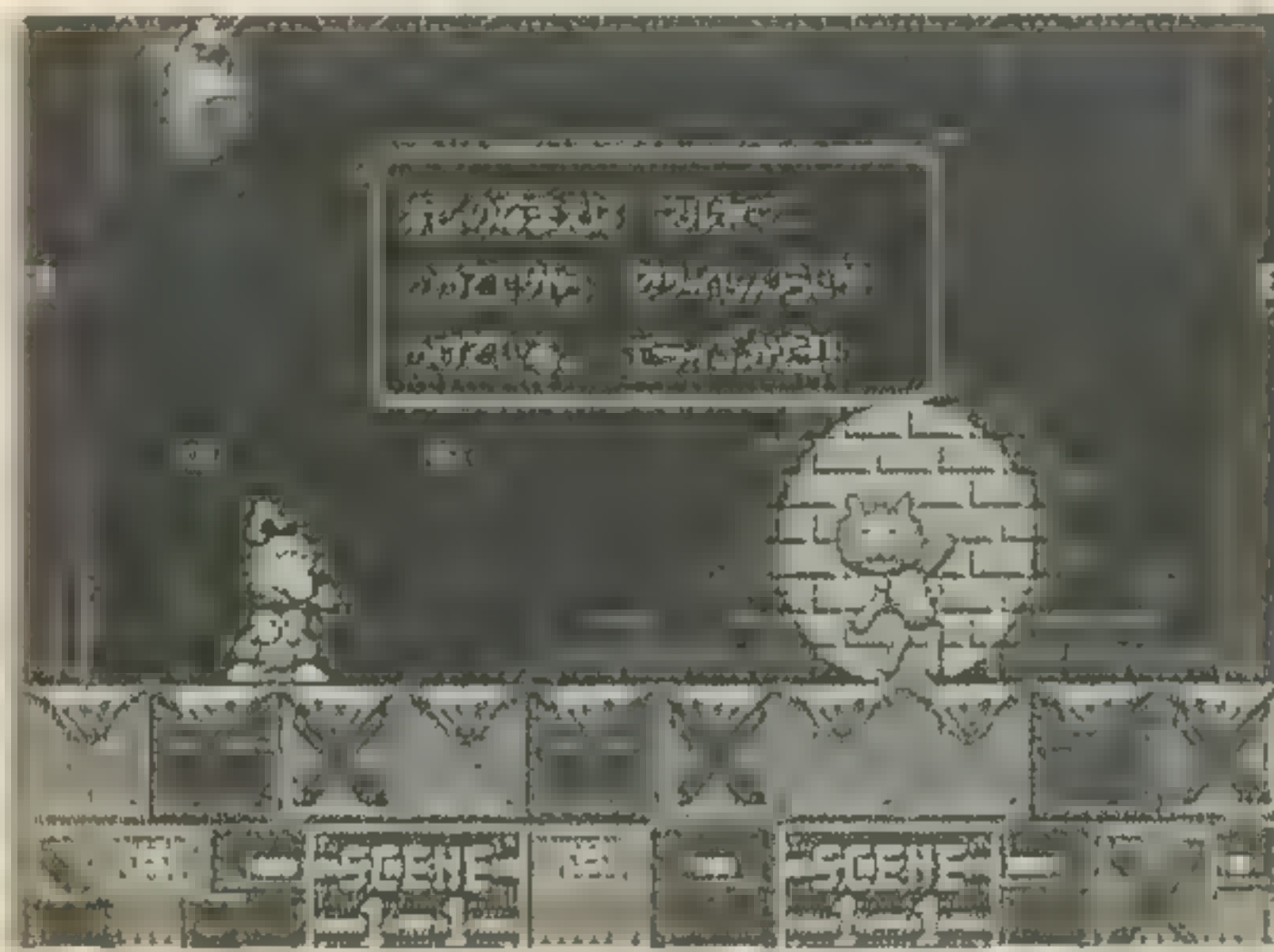
細部にわたって考えられた個性豊かな作品

POPな色彩と軽快なメロディが流れる舞台の中、弾けるように所狭しと動き回るキャラクター。画面を見ているだけでも楽しい"ダイナマイトヘッディー"は非常に完成度の高いゲームだった。

細部にわたって考え尽くされた個性豊かなキャラクター、変化に富んだトリッキーな動き。これでもかという程に詰めこまれたアイディアが見事に演出されている。

主人公のオンボロ人形"ヘッディー"。人形の世界を守るため、取れた頭を武器に冒険の旅に出るというちょっとシュールなストーリーだが、ヤツのひねりの効いた様々な攻撃方法、コミカルなリアクションで大いに楽しませてくれた。また、どこかまぬけで憎めないヘッディーのライバル、マルヤマもいい（だけど猫にしか見えない）。次のステージではどんなふうに登場するのかどんなまぬけっぷりを魅せてくれるのかワクワクさせてくれた。だが、いかんせん難易度が高すぎたのだ。

ソフトそのものを敬遠してしまう敷居の高さ

ヘッディーは頭を飛ばす事で敵を攻撃する。発想はとても面白いがこの頭がなかなかの曲者。方向ボタン十攻撃ボタンで8方向に頭を飛ばす。これがかなり大変で難しいのだ。操作に慣れるための練習用ステージもあるが、それ以前にコントロールしにくい。また、

これがヘッディのライバル、クマ型人形マルヤマ。

パワーアップヘッドは種類も豊富で楽しいが、取ると死を覚悟させるアイテムがある。他の頭のようには解除できないし、そこがボスだったりするともうコントローラーを手放したくなる（マルヤマなど中ボスもなぜかライフゲージがない。他のボスとは別物としているからなのか？ それにしてもステージごとにダメージの数が違うし、死なない時もある。そうなるとあきれてしまってイヤになる。ステージ3でヘッディーが振り回されている最中、ヤツを倒した時、「あ、なんか知らんが倒したぞ」と肩透かしをくらってしまった程だ。倒している手応えが伝わってこない。この手のゲームに不可欠な"やっつけた！"という爽快感が得られないのだ）

また、この独特な人形の世界を余す所なく飾って見せてくれる背景。その色彩はまさにおもちゃ箱をひっくり返した様な配色で隅々まで手を抜くことなく実に美しく描かれている。だが皮肉な事にそれがキャラクターを見づらくさせる要因になっているのが惜しい。

ヘッディーが小さくなった時などは、見失ってしまいそうになる。少しでもキャラクターとの色のトーンが違えば背景も生きてくるし見やすいはずだが。

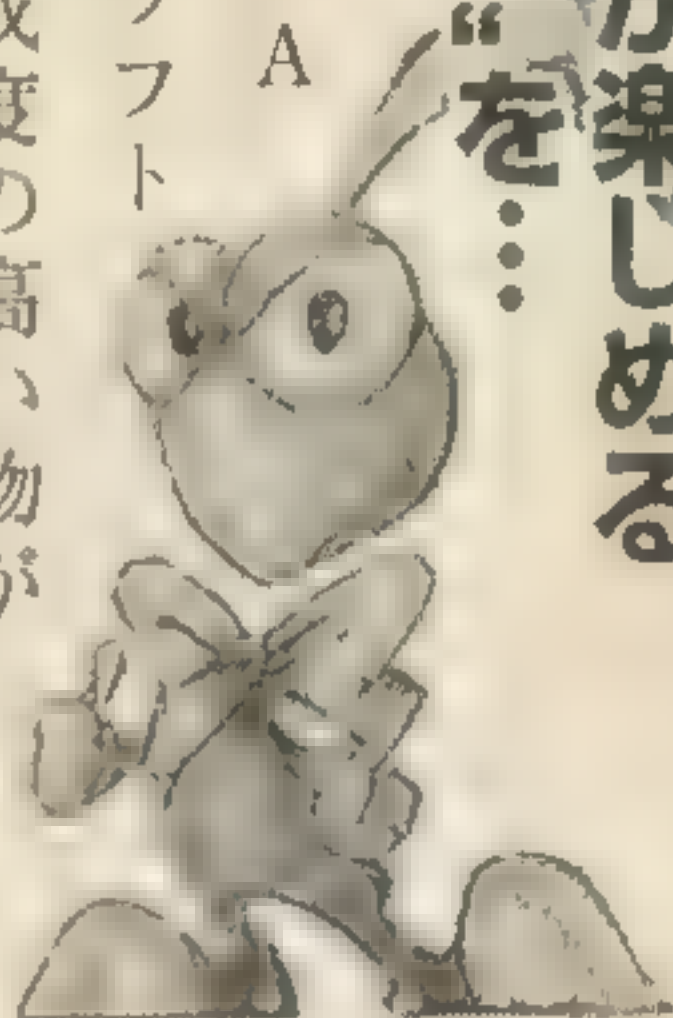
あまりにも独自なSEGAの姿勢

意地悪としか思えない程難しかったり、ここまでやる必要があるのかと理解に苦しんだり、すべてにおいて煩雑でコンセプトがわかりづらい。とりわけ、操作性や難易度に関しては、ここまでくると本当にこの手をやり込んでいるゲーマーにしかクリアーできないんじゃないかと思わせてしまう。

しかし、なぜ難易度を高くしてしまうのだろう。初心者よりゲーマーを意識しているのか？　それとも満足のいく仕上がりを求めてこうなってしまうのか？　やり込んだゲーマーを唸らせたい。飽きさせないゲームにしたい。そういう意図はわからなくもないが、何かが違う。もっと多くの人にこの"ダイナマイトヘッディー"をプレイして欲しいのだ。確かにこのゲームはハッキリ言って難しい。でもキャラクターは面白いし、背景も綺麗だし、めげずに何度も繰り返しやればヘッディーに愛着を感じるし、操作に慣れて楽しくなってくるはずだ。しかし、そこまで根気よくやり続けないと好きになれないとしたらそれは問題だ。細かくやり込まないと気付かない様な所に力を注ぐ事以前に、何よりソフトそのものを敬遠してしまうその敷居の高さを何とかしなければいけない。

ブラインドに全方向レーザー。シャレにならない。

これは"ダイナマイトヘッディー"に限った事ではなく、もっと全体に言える事で、少し大胆な言い方をすれば、SEGAがあまりにも独自な路線を貫こうとする姿勢こそが、少しずつ違う方向へと進んできているのではないか。

誰もが楽しめる"名作"を…

SEGAの出すソフトは、完成度の高い物が多く、かなりつっ込んでやれば面白いのだが、そこへいくまでに初心者やライトなユーザーはやめてしまう。これはアクションに限らず言える事だが、ユーザーが楽しいと思わなければそれはクソゲーと呼ばれてしまう訳で、その要因に難易度があるのならやはり考えなければならないのではないか。決して万人受けにしろと言っているのではない。誰もが挑戦したくなるゲームがやりたいし、待っているのだ。

SEGA。その個性的センスと高い技術力によって出来上がるゲームには楽しめる物が数多くある。しかしいつの間にかその敷居は高くなり、内なる砦ができ、ヘビーゲーマーの集まる城となってしまった。

しかし外をもっと見てくれ。

その敷居が少しでも低くなる事を求めている人が大勢いる事を。出来ないはずはない。それは今までに創られた数多くの名作となったソフトを見ればわかる。この辺でもう一度よく考えてみて欲しい。ユーザーが何を求め、どんなゲームを待ち望んでいるのか。そんな彼らの声に耳を傾け、基本に立ち戻り力を奮い起こしてもっと多くの人が楽しめる"名作"を今後もどんどん創り出せるSEGAである事を期待している。

プロフィール

岡元建二（おかもと・けんぞう）1967年生まれ TVCMを中心に特殊衣装などを手がける。ほとんどのゲームに手を出す、セガヘビーユーザー。現在は、プレイステーション用実写取り込み格闘ソフト（悟空伝説（仮）：アリュメ）のコスチュームの作成、技の設定などを行っている。

ダイナマイトヘッディー [ACG]

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥6,800

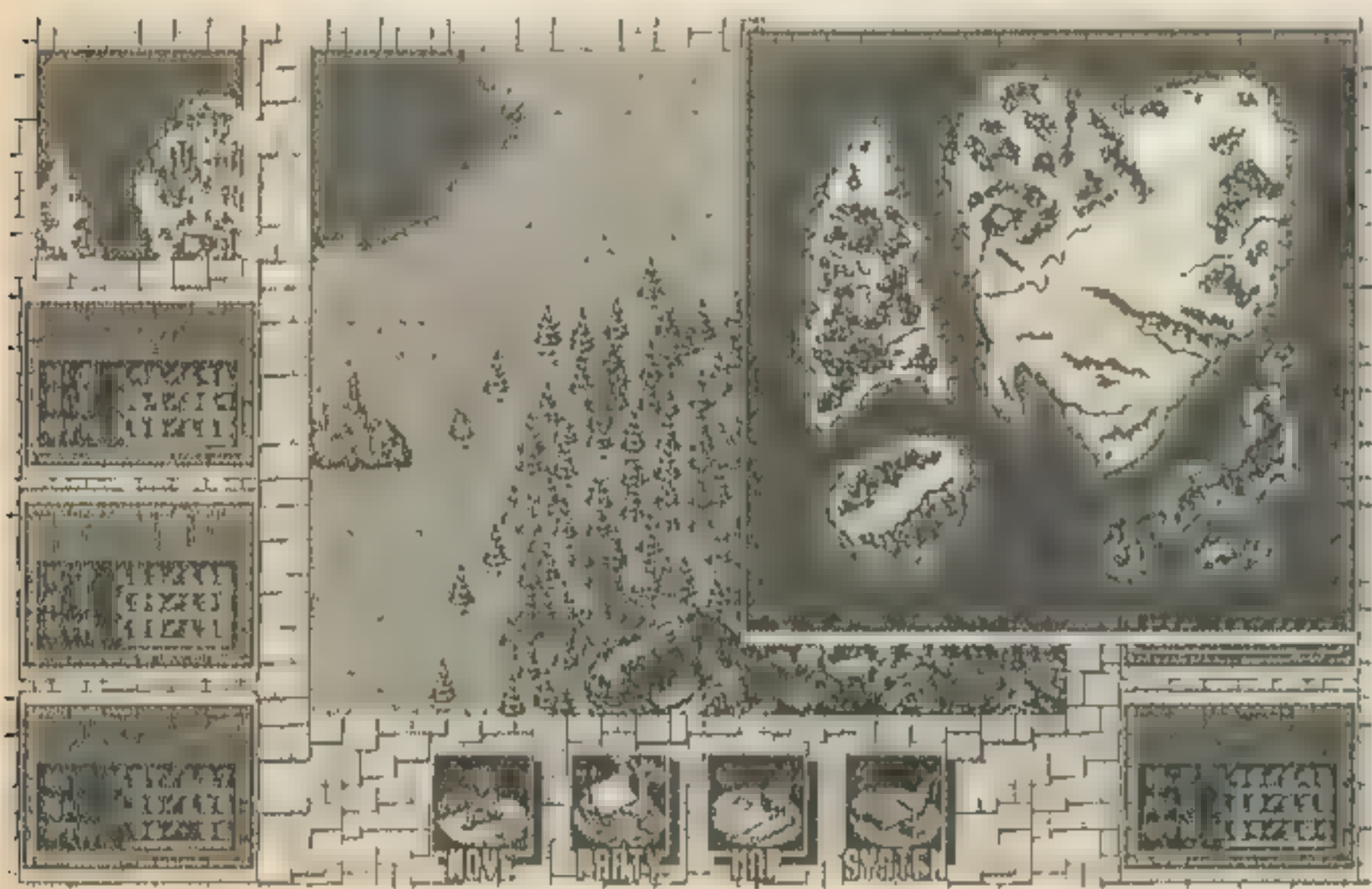
ユーザーに開かれたソフト制作を望む

RPGの新しい可能性を示したといわれる『ルナティックドーン』シリーズ。その開発姿勢に潜む問題点とは？

水野隆志

『ルナティックドーン』の続編が今年9月登場した。前作のゲームコンセプトはそのままに、さらに緻密でリアリティのある冒険世界が演出されており、『II』に至って『I』で打ち出された方向性は完成を見たといえるだろう。

『ルナティックドーン』の特徴

『ルナティックドーン』シリーズは従来のファンタジーRPGとは異なる方向性で作成された作品である。最大の特徴は、特定のストーリーを持たず、相関性のない小イベントを重ねてゲームを進めていくことだろう。ストーリー指向の強い他のRPGに慣れた人には、一瞬何をしたらいいのか分からなくなるかもしれないが、ストーリーによる束縛がないため、完全にプレイヤーの自由にゲームを展開させていくことが可能となる。『ルナティックドーンII』の魅力は、ストーリーやドラマを楽しむことではなく、舞台となる世界そのものを楽しむことにある。

冒険者一人の人生を描ききるための広大な世界設定。

主旨からいって、どこまで探索しても興味の尽きないゲーム世界が必要になるが、その点、膨大なデータと精密なグラフィックスで描かれた世界の大きさは生半可なものではない。まったく文句のつけようがない出来映えである。例えば街ひとつ取っても、びっしりと描き込まれた家の一軒一軒の住人にはすべて名前が付けられており、道行く人を捕まえて話を聞けば、同一人物から何通りもの回答を得ることが出来る。仲間に出来るNPCや冒険のネタにも事欠かず、いつまでも飽きない奥深さを持っているのである。

だが、ある程度ゲームを進めるうちに、不思議なほど、自分が感情移入していないことに気が付いた。ゲームがつまらなくなったというのではない。目的がなくなったというわけでもない。ちゃんと自分なりの目標を定めて、ゲームを続けているのに、自分とキャラクターとの間の一体感が感じられないのである。ディスプレイには、卓越した技術で描かれた、リアリティあふれる冒険世界が広がっている。だが、臨場感が出てこない。キャラクターの目で世界を体験するのではなく、ある一キャラクターの周辺にスポットを当てて、世界を観察しているようなのだ。何だか、ガラスケースの中の蟻の巣穴を見ているような気分がしてきたのである。

芸術性と娯楽性の間を微妙に揺れ動く作品。

蟻の巣穴を観察しているような客

観性は一体どこから来たのだろうか？
　原因は、おそらく『ルナティックドーンⅡ』の制作コンセプトにおけるユーザーの位置にあるのではないかと思う。そして、これこそが質の高さについては誰もが認めながら、好みが分かれる最大の理由なのではないだろうか。
　ゲームというものは、どんな作品であれ、実際に遊んでくれるユーザーの存在を無視することは出来ない　ウケだけを考えていればいいというわけではないが、ユーザーの意向は制作にあたって考慮されねばならない重要な要素なのである。まったく無視して作成されたのでは、おそらく大半のユーザーにとっては、何の興味もわかない、場合によっては不快感さえ引き起こしかねない作品になってしまうだろう。
　幸いなことに『ルナティックドーンⅡ』は、そこまでユーザー不在のソフトではない。だが、プレイしていると、ユーザーへの意識よりもクリエイターのやりたいことの方が強く打ち出されているような気がしてならないのである
「まずは自分たちで納得できるソフトをつくろう。いいものをつくればきっと受け入れられるだろう」といった作成コンセプトは、ある意味で正しい価値観ではあると思う。自分が望むものを最大限の技術を駆使してつくり上げるといった職人的な姿勢を持つのならば、それはメーカーの確たる個性であって、何ら問題はない。特に、高度な技術を継承し、社としての制作姿勢を堅持していけば、ゲームソフトといえども一般的な伝統工芸に負けない優れた文化へと押し上げることも可能であろう。
　ただし、一方で、ゲームソフトにおいては娯楽性という面も重要である。ユーザーの意向を具現化することもまた、立派な企業としての姿勢であると思うし、誰にでも楽しめるソフトを提供出来れば、芸術的指向とは異なるアプローチによってコンピュータゲームを文化として位置づけることができるのである。この場合は、一般的な広い層からの支持が必要となることははっきりしている。対象となる層が狭くなってしまうと、カルト的な一部ユーザーのみを相手とすることになってしまう危険性があり、そうなれば、採算の上から企業としては成立しなくなってしまう。もちろん、当然の結果として、コンピュータゲームの地位を向上させることも出来なくなってしまうであろう。
　『ルナティックドーンⅡ』は芸術性と娯楽性において、非常に微妙な位置にある作品なのである　だが、まだどちらか一方に偏った作品ではない。ユーザー指向が薄いことは確かであろうが、それを克服して受け入れられてしまうほど、高い質を持った優れたソフトなのである。だが、作品としての質は、方向性について明確な結論を出さねばならないほど、ギリギリのラインまで来てしまったという感がある。
　今後アートディンクはどちらを重視していくのであろうか？　いずれも正しい方向性であろうが、個人的には、これを頂点として、ある程度ユーザーに目を向けて欲しいとは思う。そして、ハード面での制約が出るかも知れないが、平均的なユーザーが触れられる範囲で、コンピュータゲームの可能性を示す良質のソフトを制作していってもらえれば、と願っている。

入念に描き込まれたグラフィックだがどこか淡泊に感じてしまう。

プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ、
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、有エム・ツーの企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

ルナティックドーンⅡ【RPG】
メーカー：アートディンク／機種：PC－9801／価格：¥10,800

'94年という時代に合ったSTGの傑作

STG冬の時代と言われる現在、この名作シューティングリメイク版『ダライアス外伝』は成功したのか?

苑崎　透

今、シューティング・マニアと呼ばれる人は、どれくらいの数がいるのだろうか。

対戦格闘ゲームは鳴り物入りで次々とリリースされるのに、シューティングはどうにも地味だ。

'94年AMショーで新作は、シューティング2に対して対戦格闘11の割合だった。時代の花形は（落ちついたといわれても）やはり対戦格闘らしい。

シューティングの凋落については、さまざまな要因がある。類似した形式の上で個性を競うのだから、ある意味で煮詰まってしまうのも仕方がない。シューティング経験値に大きな開きのあるシューターと初心者、その両者を満足させるのも至難の業だ。中にはシューター専用と割り切ったのか、1面ボスから異様な耐久度をもつゲームなどというものもリリースされている。メーカー側が、ゲームの敷居を高くすることは、現状にあぐらをかいた怠慢のようにしか思えないのだが。

リメイクされた名作の内容は

『ダライアス外伝』（以下『外伝』）は、ゲーセンでちょっと目をひく横スクロール・シューティング・ゲームだ。マニアは当然、ある程度ゲームを知っているユーザーなら、『ダライアス』の名前か、海産物敵メカの存在は知っているだろう。『外伝』はその名のとおり、『ダライアス』（'87年）、『ダライアスII』（'89年）につらなるダライアス・シリーズのひとつだ。基本的な世界観、A～Z面から7面を選択する方式に変更は加えられず、緊急回避等に便利なボンバーが追加されている。

はっきり理解できるねらいと魅力

実際、プレイしてみると、この新作が過去の名作の名を汚さないものであることがわかる。

低次面は初心者でも数回の試行錯誤でクリアできる程度の難易度におさえられ、逆に高次面はよほど戦略（ボンバーや全滅アイテムの使い方、敵を倒す順番等）をねらないとクリアできない高難度となっている。これは初心者が入りやすく、それでいて奥が深いというつくりだ。

敵キャラの出現や、各ステージ展開の速さ、凝った演出等でスピード感を際立たせているが、スピードアップ・アイテムが存在しているわけではない。あくまで、画面上の演出で、ユーザーに速度を感じさせようとしている。

趣向が凝らされた各ステージは

A面ボスゴールデン・オーガー。鱗の攻撃が雨のようだ。

めりはりが効き、中心となるボス戦も同様だ。ボスたちは、おのおののキャラクター性を描き出すような攻撃を派手にしかけ、ゲームのクライマックスを実感させている。M面にいたってはボス戦しかない、という割り切りの良ささえ見せてくれる。

中ボスの頭部ボールにある程度ダメージを与えると仲間にできるという試みも楽しい。熱中するあまり弾を避けきれない、アイテムを取り逃がすということもあったりする（そのうえ中ボスをも撃墜してしまったりすると、目もあてられない）。

音楽についても、神経が使われているのがわかる。シューティングといえばビートの速さで高揚感を、といった例が多いが『外伝』では、微妙なズレを効果的に利用している。女性ヴォーカルは、画面上で繰り広げられる激戦に反して安らぎを、和音を突如としてはずすことで不安感を演出していたりする。これらの音の使い方は世紀末、終末的な世界を強く表現しているといえる。

こんなに褒めことばをならべてしまうと、不安になる。では『外伝』は傑作なのか。好き嫌いはあるかもしれない。だが、『外伝』は'94年という時代にリリースされたシューティングの傑作なのだと思う。唯一、疑問が残るといえば、隠し1upアイテムだろうか。これは初心者にはわかりにくい。点数による1upのフォローがあった方がわかりやすかったのではないか。

リメイクという意味

もちろん、『外伝』に対する批判もある。「ただのリメイク物だ」、「Ⅰで3画面、Ⅱは2画面、結局1画面で、普通のシューティングとなにも変わらない」等々。

リメイク物とひとことでいっても、内容の違いはある。かつてビッグ・ヒットを飛ばした作品を、進化させることなく技術面だけ新たにしたリメイク、キャラや背景を総入れ替えし、味付けを変えただけのリメイク。ここ数年のリメイク物に、そのような内容で早々にユーザーに飽きられてしまった作品はなかっただろうか。

『外伝』はかつてのファンを満足させながら（リメイク物なら当然だ）、新規ユーザーを開拓しようとしている。実際、ゲームをリリースすることを考えるならば、格闘かパズルの方が、ユーザーの数からいってもリスクは少ない。けれど、そんな画一的な市場では先がない。新規ユーザーの開拓は、常に必要とされているのだ。

ザコや敵の弾を吸い込むブラックホール爆弾が炸裂。

『外伝』は1面ボスが多くを語っている。遠景にボスを描くことで世界観の厚みを表現することに始まり、突然の出現、目を覆いたくなるような弾数（破壊可能ではあるが）、滑らかに動く巨体で、画面の上に、シューティング・ファン以外にも理解できる魅力的な映像をつくり出している。1面ボス・ゴールデン・オーガー（オニキンメ）が名前を変え、最終ステージにもう1度姿を見せるのは、当然のことかもしれない。もはや、3画面必要だったゲームの魅力を、演出法、アニメーションによって1画面に凝縮し、より効果的に見せることが可能になったといえるはずだ。

結局、過去の傑作は過去のものなのだ（旧ボス流用は意外に少なくおさえられている）。『外伝』が評価されるべき点は、'94年というシューティングに厳しい時代を見据えた上でのアレンジのうまさなのだ。

協力／楠　建吾

プロフィール
苑崎透（そのざき・とおる）
1963年生まれ。
小説、ゲームシナリオ等を手がけ、来春にはマンガ原作も開店予定。家庭用はそーでもないが、ゲーセンは毎日通っている。持ちキャラはおーちゃん、フェリシア等。骨太で巨大な猫（利休）と暮らす。

ダライアス外伝
[STG]

メーカー：タイトー／機種：アーケード

ゲームソフト一覧（9～11月）

21日：任天堂／カーヴィ ボウル／ETC／SFC／ROM／7900円
22日：タカラ／サムライスピリッツ／ACT／SFC／ROM／10900円
：イマジニア／花札／TBG／SFC／ROM／9800円
：ナムコ／リブルラブル／ETC／SFC／ROM／6300円
：ヒューマン／スーパーフォーメーションサッカー94ワールドカップファイナルデータ／SPT／SFC／ROM／9800円
：NECアベニュー／ストライダー飛竜／ACT／PCE／CD／6000円
：ビック東海／TOKORO' Sマージャン／TBG／SFC／ROM／9500円
：NECアベニュー／誕生～Debut～／SLG／PCE／CD／7800円
：バンダイ／とっても！ラッキーマン ラッキークッキーみんな大好きー!!／TBG／GB／ROM／3980円（込）
：バリエ／中嶋悟監修F－1 HERO'94／RCG／SFC／ROM／9500円
：ビクターエンタテインメント／スターウォーズレベルアサルト／STG／MD／CD／8800円
23日：四次元／麻雀戦国物語／TBG／SFC／ROM／9300円
：アスキー／Wizap！～暗黒の王～／RPG／SFC／ROM／9900円
：光栄／アンジェリーク／SLG／SFC／ROM／9800円
：スターフィッシュ／スーパーブラックバス2／SLG／SFC／ROM／9800円
：ソフィックス／YAWARA 2／ETC／PCE／CD／7800円
：セガ／ダンクキッズ／SPT／GG／ROM／3800円
：コナミ／スパークスターロケットナイトアドベンチャーズ2／ACT／MD／ROM／8800円
：キングレコード／ラリー・ニクソンスーパー・バス・フィッシング／ACT＋SLG／SFC／ROM／9800円
：スターフィッシュ／スーパーブラックバス2／SLG／SFC／ROM／9800円
：バンプレスト／ゴーストチェイサー電精／ACT／SFC／ROM／9800円
28日：エス・エヌ・ケイ／トップハンター／ACT／NG／CD／6800円
29日：バンダイ／ドラゴンボールZ超武闘伝3／ACT／SFC／ROM／9800円
30日：NECホームエレクトロニクス／XakⅢサークⅢ／ATC＋RPG／PCE／CD／7800円
：テクモ／キャプテン翼／SPT／MD／CD／7800円
：サンソフト／ダフィー・ダック／ACT／GB／ROM／4300円
：アクレイムジャパン／バーチャルバート／ACT／SFC／ROM／9800円
：アクレイムジャパン／クラッシュ・ダミー～Dr. ザブを救い出せ～／ACT／SFC／ROM／8900円
：イマジニア／競馬エイトスペシャル2 マル秘馬券購入術／SLG／SFC／ROM／9980円
：ジャレコ／天龍源一郎のプロレスレヴォリューション／SPT／SFC／ROM／9800円
：光栄／麻雀大会Ⅱ／TBG／SFC／ROM／9800円
：コナミ／タイニートゥーンアドベンチャーズ～ドタバタ大運動会～／SPT／SFC／ROM／9000円
：NECホームエレクトロニクス／女神天国／RPG／PCE／CD／7800円
：セガ／ジュラシック・パーク／ACT／MD／CD／7800円
：セガ／幽☆遊☆白書～魔強統一戦～／ACT／MD／ROM／8800円
：アクレイムジャパン／バートのジャックと豆の木／ACT／GB／ROM／3900円
：セガ／プロ野球GGリーグ'94／SPT／GG／ROM／3800円
：セガ／幽☆遊☆白書2～激闘！七強の戦い～／ACT／GG／ROM／3800円
：アスキー／ダウン・ザ・ワールド／RPG／SFC／ROM／9800円
：メサイヤ／バイク大好き！走り屋魂／SPT／SFC／ROM／9600円
：デンズ／バークレーのパワーダンク／SPT／SFC／ROM／9200円
：ヒューマン／ヒューマングランプリ3～F1トリプルバトル／RCG／SFC／ROM／10500円
：ビクターエンタテインメント／バトルコープス／ACT／MD／CD／8000円
：ツクダ・オリジナル／オセロワールド／TBG／GB／ROM／3980円
：アクレイムジャパン／クラッシュ・ダミー～スリック坊やの大冒険～／ACT／GG／ROM／4500円
：アクレイムジャパン／T2ジャッジメント・デイ／ACT／GG／ROM／4500円

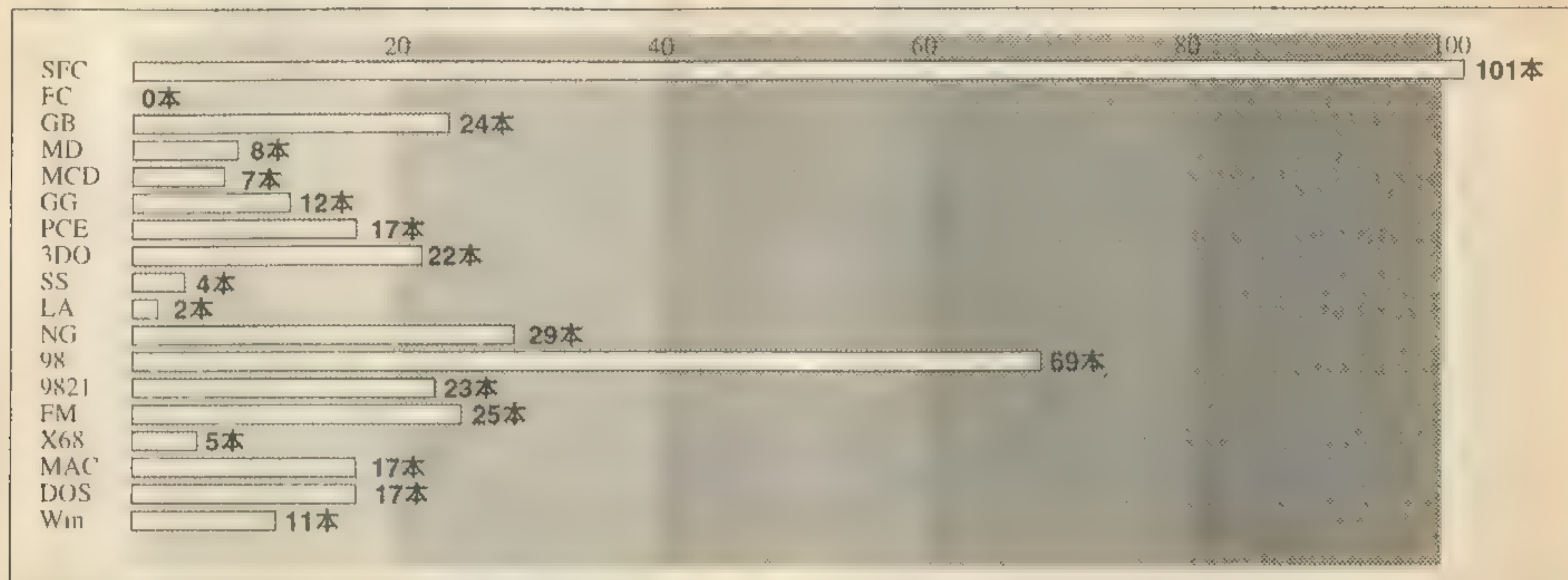
10月

1日：エス・エヌ・ケイ／ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／ACT／NG／ROM／29800円
5日：セガ／ドラゴンスレイヤー 英雄伝説／RPG／MD／ROM／8800円
6日：マイクロキャビン／ドラゴンハーフ／TBG／PCE／CD／7800円
7日：ソフエル／MR. NUTZ／ACT／SFC／ROM／8800円
：アスミック／シヴィライゼーション 世界七大文明／SLG／SFC／ROM／12800円
：セタ／ノスフェラトゥ／ACT／SFC／ROM／9800円
：マルチソフト／メガレース／RCG／3DO／CD／8800円
：T&Eソフト／ノバストーム／STG／3DO／CD／8800円
：H・A・N・D／おたのしみ研究所／VURTUAL PUPPETREIKA／ETC／3DO／CD／4800円
：日本物産／本命ボーイ／ETC／GB／ROM／6700円
14日：ヴィジット／ザ・心理ゲーム2～大阪編～／ETC／GB／ROM／4500円
：デンズ／UFO仮面ヤキソバン～ケトラーの黒い陰謀～／ACT／SFC／ROM／12800円
：アトラス／豪血寺一族／ACT／SFC／ROM／10500円
15日：パウ／パチンコファン～勝利宣言～／TBG／SFC／ROM／9800円
18日：セガ／ソニック&ナックルズ／ACT／MD／ROM／7800円
19日：魔法株式会社／詰碁シリーズ1藤沢秀行名誉棋聖／TBG／GB／ROM／4900円
：魔法株式会社／詰将棋 神吉五段／TBG／GB／ROM／4900円
：魔法株式会社／はらぺこバッカ／PZG／SFC／ROM／4980円
21日：カプコン／デモンズ・ブレイゾン－魔界村紋章編－／ACT／SFC／ROM／9800円
：トンキンハウス／スーパーラグビー／SPT／SFC／ROM／9000円
：ケムコ／キッドクラウンのクレイジーチェイス／ACT／SFC／ROM／8800円
：テクノスジャパン／船木誠勝HYBRIDWRESTLER闘技伝承／SLG＋SPT／SFC／ROM／9800円
：ナムコ／スーパーファミリーサーキット／RCG／SFC／ROM／8800円
：サンソフト／必殺パチンココレクション／SLG／SFC／ROM／9800円
：データイースト／ヘラクレスの栄光Ⅳ～神々からの贈り物～／RPG／SFC／ROM／9900円
：ナグザット／本格麻雀 徹萬Ⅱ／TBG／SFC／ROM／8900円
：レイ・フォース／スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争／RPG／PCE／CD／9600円
：NECアベニュー／バステッド／ACT＋RPG／PCE／CD／7800円
：ハドソン／GB原人2／ACT／GB／ROM／3980円
：バンタンインターナショナル電脳工場／マーフィーだよ全員集合／ETC／3DO／CD／6000円
：ポニーキャニオン／アローン・イン・ザ・ダーク／AVG／3DO／CD／7800円
：インタープレイ／アウターワールド／ACT／3DO／CD／8800円
：アスキー／柿木将棋／TBG／3DO／CD／7800円
：コピアシステム／競馬最強の法則／SLG／3DO／CD／9800円
：T&Eソフト／ワイアラエの奇蹟／SPT／3DO／CD／9800円
25日：パイオニア／ドクターパウロのとっておきビデオ／ETC／LA／LD／7800円
28日：ナムコ／スターブレード／STG／MD／CD／7800円
：やのまん／フェーダ～エンブレム オブ ジャスティス～／RPG+SLG／SFC／ROM／9990円
：日本クラリービジネス／イルバニアンの城／SLG／SFC／ROM／9980円
：ケイエスエス／卒業番外編 ～ねぇ麻雀しよ！／TBG／SFC／ROM／9800円
：イマジニアズーム／ドラッキーのパズルツアー'94／PZG／SFC／ROM／8200円
：テクモ／テクモスーパーベースボール／SPT／SFC／ROM／9800円
：ココナッツジャパン／スーパーカジノ2／TBG／SFC／ROM／9800円
：日本テレネット／SANKYO Fever！フィーバー！パチンコ実機シミュレーションゲーム／SLG／SFC／ROM／9800円
：タイトー／本格派囲碁 碁聖／TBG／SFC／ROM／14800円
：アトラス／真・女神転生if…／RPG／SFC／ROM／9990円
：サンソフト／少年忍者サスケ／ACT／SFC／ROM／9800円
：パック・イン・ビデオ／マルチプレーバレーボール／SPT／SFC／ROM／8900円
：ユタカ／DEAR BOYS／SLG＋SPT／SFC／ROM／9800円
：ハドソン／ブラッドギア／ACT＋RPG／PCE／CD／6800円
29日：ココナッツジャパン／卒業写真/美姫／AVG／PCE／CD／8980円
：アスミック／馬券王TV'94／ETC／GB／ROM／6500円
：ユタカ／TVチャンピオン／ETC／GB／ROM／3980円（込）
：アルトロン／チェスマスター／TBG／GB／ROM／4500円
：セガ／モルドリアン～光と闇の姉妹～／RPG／GG／ROM／4800円
：アルトロン／化学者ハリーの波乱万丈／ACT／SFC／ROM／8900円
：トンキンハウス／マサカリ伝説・金太郎RPG編／RPG／GB／ROM／4660円
：エス・エヌ・ケイ／ザ・キングオブファイターズ94'／ACT／NG／CD／7800円
：ビー・ピー・エス／爆投ドッチャーズ バンブス島は大さわぎ／ACT／SFC／ROM／8500円
31日：エーディーケイ／ラギ／ACT／NG／CD／4800円
：エーディーケイ／ニンジャコンバット／ACT／NG／CD／4800円
：エーディーケイ／マジシャンロード／ACT／NG／CD／4800円
：エーディーケイ／クロススウォード／ACT／NG／CD／4800円
：エーディーケイ／ラリーチェイス／RCG／NG／CD／4800円
：エーディーケイ／ニンジャコマンドー／STG／NG／CD／4800円
：パイオニア／ヴィジュラ弐／STG／LA／LD／9800円

11月

3日：EAビクター／Jリーグ バーチャルスタジアム／SPG／3DO／CD／9800円
：BMGビクター・クリスタルダイナミックス／パタンク／ACT／3DO／CD／6800円
：ココナッツジャパン／スーパーカジノ2／TBG／SFC／ROM／9800円
11日：アクレイムジャパン／モータルコンバットⅡ 究極神拳／ACT／GB／ROM／4200円
：エーディーケイ／ワールドヒーローズ2 JET／ACT／NG／CD／6800円
：カプコン／ミッキーとミニーマジカルアドベンチャー2／AVG／SFC／ROM／9500円
：コナミ／実況ワールドサッカー パーフェクトイレブン／SPT／SFC／ROM／9980円

ゲーム批評データ室 実際に発売され

◆ハード別ゲームソフト発売タイトル数

◆ハード別累計出荷台数

特に記載がないものは、'94年3月までの数字です

SFC :1182万台	FC :1860万台	GB :1002万台
MD :345万台	MCD :38万台	GG :125万台
PCE :572万台	3DO :14万台(94.7)	
LA :2万台	NG :30万台	
98・9821:767万台	FM :41万台	
X68 :20万台(編集部推定)	MAC :100万台(94.5)	
DOS :40万台 (93.12)		

コンシューマ

発売日:メーカー・ブランド名/タイトル/ジャンル/機種/形態/価格

9月

2日:スクウェア/ライブ・ア・ライブ/RPG/SFC/ROM/9800円
:T&Eソフト/シャドー・ウォリアー/ACT/3DO/CD/8800円
9日:ビクターエンタテインメント/チョップリフターIII/ACT/SFC/ROM/7800円
:ヒューマン/ザ・ファイヤーメン/ACT/SFC/ROM/9300円
:アクレイムジャパン/モータルコンバットII 究極神拳/ACT/MD/ROM/8800円
:アクレイムジャパン/モータルコンバットII究極新神拳/ACT/GG/ROM/4800円
:セガ/剣勇伝説YAIBA/ACT/GG/ROM/3800円
:バンダイ/新SDガンダム外伝ナイトガンダム物語/ACT+RPG/GB/ROM/3980円(込)
:エス・エヌ・ケイ/NAM−1975/STG/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/リーグボーリング/SPT/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/麻雀狂列伝/TBG/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/ASOII/STG/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/トッププレイヤーズゴルフ/SPT/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/ジョイジョイキッド/PZG/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/バーニングファイト/ACT/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/ザ・スーパースパイ/ACT/NG/CD/4800円
:エス・エヌ・ケイ/フットボールフレンジー/SPT/NG/CD/5800円
:エス・エヌ・ケイ/餓狼伝説/ACT/NG/CD/5800円
:エス・エヌ・ケイ/ラストリゾート/STG/NG/CD/5800円
:エス・エヌ・ケイ/ベースボールスターズ2/SPT/NG/CD/5800円
:エス・エヌ・ケイ/キング・オブ・ザ・モンスターズ2/ACT/NG/CD/5800円
:エス・エヌ・ケイ/龍虎の拳/ACT/NG/CD/6800円
:エス・エヌ・ケイ/餓狼伝説2/ACT/NG/CD/6800円
:エス・エヌ・ケイ/サムライスピリッツ/ACT/NG/CD/7800円
:エス・エヌ・ケイ/餓狼伝説スペシャル/ACT/NG/CD/7800円
:エス・エヌ・ケイ/龍虎の拳2/ACT/NG/CD/7800円
:エス・エヌ・ケイ/得点王2/SPT/NG/CD/7800円
:ビクターエンタテインメント/チョップリフターIII/ACT/SFC/ROM/7800円
15日:コナミ/スパークスター/ACT/SFC/ROM/9800円
:NECホームエレクトロニクス/MAD STALKER−FULLMETAL FORCE/ACT/PCE/CD/5800円
:サンソフト/上海III/PZG/SFC/ROM/8900円
:コナミ/魂斗羅 ザ ハードコア/ACT/MD/ROM/9000円
:サミー/実践パチスロ必勝法2/TBG/SFC/ROM/9980円
16日:カロッツェリアジャパン/リーディングジョッキー/ACT/SFC/ROM/9800円
:日本物産/セクシーアイドルまーじゃんファッション物語/ETC/PCE/CD/8500円
:ヴィジット/連対王/ETC/GB/ROM/5500円
:ナツメ/下野正希のFightingToBassing/SLG/SFC/ROM/9800円
:バップ/スーパーストリートバスケットボール2/SPT/GB/ROM/4660円
:アスミック/おでかけレスター~れれれのれ(^^;/ACT+AVG/SFC/ROM/8900円
:光栄/信長の野望・覇王伝/SLG/3DO/CD/12800円
:光栄/WinningPost/SLG/3DO/CD/12800円
:EAビクター/ショックウェーブ/STG/3DO/CD/9800円
:インタープレイ/バトルチェス/TBG/3DO/CD/7800円
:サミー/実戦!パチスロ必勝法!2/TBG/SFC/ROM/9980円
:カロッツェリアジャパン/リーディング・ジョッキー/ACT+RCG/SFC/ROM/9800円
17日:バンダイ/ジャングルの王者ターちゃん~世界漫遊大格闘の巻~/ACT/SFC/ROM/8800円
20日:アテナ/描いて、作って、遊べるデザエモン/ETC/SFC/ROM/12900円

10月

7日：フェアリーダスト／ラルⅢ／AVG／98／FD／9800円
8日：ルナーソフト／リザレクト／AVG／98／FD／8800円
：ウィズ／CRWメタルジャケット／SLG／98／FD／9700円
11日：NECホームエレクトロニクス／STORY OF THE WORLDCUP／SPT／Win／CD／8800円
：コンパイル／なぞぷよ／PZG／98／FD／7800円
14日：G. A. M／TACTICALTANKCORPSDX／SLG／98／FD／12800円
：EAビクター／WINGCOMMANDERARMADE／SLG／DOS／FD／7800円＋
：スタークラフト／スターファイア／STG＋RPG／98・9821／FD／12800円
：ミンク／BomberQUEST／PZG／98／FD／8800円
：ダットジャパン販売／龍闘伝forwindows／RPG／Win／FD／4800円
18日：XYZ／Tonight／AVG／98／FD／7800円
19日：NECホームエレクトロニクス／マスターズ遥かなるオーガスタ2／SPT／98／CD／14800円
：まんぼう小屋／あでぃらーとforMACINTOSH／AVG／MAC／CD／7800円
20日：ハード／ようこそシネマハウスへ／SLG＋AVG／DOS／FD／7800円
21日：アクティブ／ガンブレイズ／RPG／98／FD／7800円
：EAビクター／WINGCOMMANDERARMADE／SLG／DOS／CD／7800円＋
：EAビクター／PGATOURGOLF486／SPG／DOS／CD／7800円＋
：EAビクター／FIFAINTERNATIONALSOCCER／SPG／DOS／CD／7800円＋
：EAビクター／SYSTEMSHOCK／RPG／DOS／FD／7800円＋
：EAビクター／THEMEPARK／SLG／MAC／CD／7800円＋
：インタープレイ／STARTREK25thANNIVERSARY／AVG／MAC／CD／7800円＋
：ジャパンホームビデオ／アグレガード／RPG／98／FD／11800円
：カクテル・ソフト／カスタムメイト2／AVG／98／FD／7800円
28日：システムソフト／メガトンアームズ鋼鉄の武闘界／ACT／9821／FD／7800円
：グローディア／ラグナレック／SLG＋RPG／98・9821／FD／12800円
：ジェネラル・サポート／空母戦記／SLG／98・9821／FD／9800円
：アートディンク／ルナティックドーンⅡ／RPG／FM／CD＋FD／10800円
：メイビーソフト／ツモっきー／TBG／MAC／CD／8800円
：トラッシュ／レイコー学園退魔伝ー／AVG／98／FD／7800円
：グラムス／SECRE9吉野美佳／ETC／MAC・Win／CD／4900円
29日：G. A. M／TACTICALTANKCORPSDX／SLG／DOS／FD／12800円
：G A M／TACTICALTANKCORPSDX／SLG／9821／CD／12800円
：データウエスト／RETURN TO ZORK日本語版／AVG／9821・FM・DOS／CD／12800円
：富士通／ウイング・コマンダー・ザ・シークレットミッションズ／ACT／FM／CD／9800円
30日：エルフ／メタル・アイ2／RPG／FM／CD／8800円

11月

1日：ウェンディマガジン／ベルザーアベニュー3／ETC／98／FD／5800円
：グレイト／レッスルエンジェルス3／SLG／X68／FD／5800円（込）＊
：アグミックス／クィーン・オブ・デュリスト外伝α＋LIGHT／ACT／X68／FD／5800円＊
2日：イリュージョン／鬼頭島女子刑務所／AVG／98・9821／FD／7800円
10日：ビング／レジェンド・オブ・バロア〜勇者の伝説〜／RPG／DOS／FD／12800円
：ビング／サモニング〜明日への召喚〜／AVG／9821／FD／12800円
11日：ライトスタッフ／フォーサイド・ドリィ／RPG＋SLG／98／FD／12800円
：ビクターエンタテインメン召喚ト／雀豪4／TBG／FM／CD／9800円
：インタープレイ／VOYEUR／SLG／DOS／CD／7800円＋
：姫屋ソフト／ZENITHーゼニスー／AVG／98／FD／7800円
：スタークラフト／ライム・スター／SLG／98／FD／9800円
：インタープレイ／STARREACH／SLG／DOS／FD／7800円＋
：富士通／キッドピックス・コンパニオン／ETC／FM／CD／4800円
：富士通パソコンシステム／アメリカ横断ウルトラクイズ／ETC／FM／CD／7770円
：カクテル・ソフト／きゃんきゃんバニー・リミテッド・51/2／AVG／98／FD／5800円
：ディー・オー／全日本美少女麻雀選手権大会ハートでロン!!／TBG＋AVG／98／FD／8800円
：TGL／ファーランドストーリー白銀の翼／SLG／98／FD／9800円
12日：メディアカイト／バーチャルバレリィ／AVG／MAC・Win／CD／9800円
：フォレスト／黒の剣／RPG／98／FD／9800円
18日：アスキー／プラネッツ・オブ・ドラゴン／AVG／98／CD／12800円
：FlipFlop／プライマルスペース／SLG／98／FD／9800円
：ジャニス／美里まりforJANIS／ETC／MAC・Win／CD／4800円
：EAビクター／パワーポーカー／TBG／MAC／FD／8800円
：イマジニア／ウルフェンシュタイン3D／ACT／98／FD／9800円
：イマジニア／AI実践麻雀／TBG／DOS／FD／9800円
20日：コスモスコンピューター／レジオナルパワー2／SLG／DOS／FD／9800円
22日：フェアリーテール／華麗なる人生2／TBG／98／FD／7800円
23日：アスキー／ウィザードリィCDS／RPG／9821／FD／12800円
25日：メディアカイト／スコップーSCOPー／RPG／Win／CD／11200円
：ポニーテールソフト／恭子のいぢわる!!〜ハチャメチャ大進撃〜／AVG／FM／CD／7800円
：ソニア／VIPERーGTS〜悪魔は再び〜／AVG／98／FD／8800円
25日：ケイエスエス／女子校制服物語／SLG／98／FD／12800円
：マイアミソフト／Lーestーエレストー／SLG／98／FD／7800円
：劇画／VGⅡ姫神舞闘譚／ACT／98／FD／8800円
：ソフトウエアハウスぱせり／farce（ファルス）ー誘惑白書ー／AVG／98／FD／7800円
：ジャニス／マスカレード／ETC／98．9821／FD／7800円
：インターハート／囚われの天使／AVG／98．9821／FD／7800円
：シーズウェア／デザイア〜背徳の螺旋〜／AVG／9821・FM／CD／8800円
26日：ネクサスインターラクト／ビューポイント／STG／X68／FD／7800円
：EAビクター／上海万里の長城／PZG／98・X68／FD／8800円
：富士通／メガモーフ／STG／FM／CD／9800円
：アスキー／ダービースタリオン／SLG／MAC／CD／12800円
30日：ビング／アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ／RPG／9821／FD／12800円
：メイビーソフト／FILE／AVG／98／FD／7800円
：ボーステック／銀河英雄伝説Ⅳ／SLG／98・9821／FD・CD／12800円

◆表の見方：表中の略号は以下の通り

●機種：SFC＝スーパーファミコン、FC＝ファミコン、GB＝ゲームボーイ、MD＝メガドライブ、MCD＝メガCD、GG＝ゲームギア、PCE＝PCエンジン、3DO＝3DOリアル&トライ、LA＝レーザーアクティブ、SS＝セガサターン&Vサターン、NG＝ネオジオ、98＝PC−9801、9821＝PC−9821、FM＝FM−TOWNS、X68＝68000、MAC＝マッキントッシュ、DOS＝DOS／V、Win＝ウインドウズ
●ジャンル：ACT＝アクション、RPG＝ロールプレイング、SPT＝スポーツ、STG＝シューティング、RCG＝レース、PZG＝パズル、TBG＝テーブル、AVG＝アドベンチャー、SLG＝シミュレーション、ETC＝その他
●形態：ROM＝ROMカートリッジ、FD＝フロッピーディスク、CD＝CD−ROM、LA＝レーザーアクティブ
＊印のついているソフトは、タケルで発売されるソフト、＋印のついているソフトは、英語版のソフトで日本語解説書が付属しているものです。価格の後に（込）マークがついているものは消費税込、ついていないものは消費税別の商品価格です。なおこのリストは編集部で調査のうえ作成したもので、11月1日現在のものです。

◆追加、訂正

前号にて以下のタイトルの記載漏れがありました。
8月31日
サンソフト／へべれけのおいしいパズルはいりませんか／PZG／SFC／ROM／8900円
8月19日
アルトロン／新説！大江戸名探偵 神谷右京／AVG／98／FD／7800円
8月26日　天狗屋／越後屋／TBG／98／FD／7800円
8月26日　TAKIコーポレーション／魔法の天使クリーミーマミ〜2人の〜輪舞曲〜／ETC／98／FD／10800円
また、「デザイア〜背徳の旋律〜（シーズウェア、PC−9821・FM−TOWNS）」は、発売日が7月22日ではなく、11月25日の誤りでした。

◆読者の皆様へ：弊誌では完全なリストを作成するように努力していますが、万一記載漏れ、変更などがありましたら随時追加、訂正していきますので、発見された方は編集部までお葉書でご連絡下さい

コンシューマ

発売日:メーカー・ブランド名/タイトル/ジャンル/機種/形態/価格

11月

11日:セガ/ソニック&テイルス2/ACT/GG/ROM/3800円
:アクレイムジャパン/モータルコンバットII 究極神拳/ACT/SFC/ROM/11800円
:バンダイ/ゴン/ACT/SFC/ROM/8800円
:セガ/アフターハルマゲドン外伝~魔獣闘将伝エクリスプ~/RPG/MD/CD/7800円
15日:ハドソン/ハイパーウォーズ/SLG/PCE/CD/6800円
18日:アトラス/豪血寺一族/ACT/MD/ROM/9800円
:コンパイル/魔導物語III~究極女王様~/RPG/GG/ROM/5500円
:ココナッツジャパン/中野浩一監修競輪王/SLG/SFC/ROM/9980円
:ハドソン/鋼HAGANE/ACT/SFC/ROM/9500円
:ナムコ/ミリティア/SLG/SFC/ROM/8800円
:アスク講談社/マグナブラバン~遍歴の勇者/RPG/SFC/ROM/9800円
:アトラス/GP-1 RS/RCG/SFC/ROM/9800円
:ヒューマン/ドリームバスケットダンク&フープ/SPT/SFC/ROM/9600円
:ソフエル/モンスターメーカーキッズ王様になりたい/TBG/SFC/ROM/9200円
:セガ/サムライスピリッツ/ACT/MD/ROM/8800円
:イマジニア/携帯競馬エイトスペシャル/ETC/GB/ROM/6900円
:徳間書店インターメディア/電脳天使~デジタルアンジュ~/AVG/PCE/AVG/7800円
:コナミ/ツヨシしっかりしなさい対戦ぱずるだま/PZG/SFC/ROM/8500円
:ポニーキャニオン/ウルティマVIIブラック・ゲイト/RPG/SFC/ROM/9800円
:バップ/パチンコマル秘必勝法/TBG/SFC/ROM/9800円
:日本物産㈱/スーパー五目将棋定跡研究編/TBG/SFC/ROM/9500円
:バリエ/遊人 雀獣学園/TBG/SFC/ROM/9800円
:バンダイ/パニックインなかよしワールド/ETC/SFC/ROM/6800円
:バイス/トムカイトのこれがゴルフだ!/SPT/3DO/CD/9800円
:EAビクター/上海 万里の長城/PZG/3DO/CD/7800円
:日本データワークス/バトルピンボール/TBG/3DO/CD/7800円
:四次元/花の慶次~雲のかなたに~/ETC/SFC/ROM/9800円
:カプコン/スーパーストリートファイターIIX/ACT/3DO/CD/8800円
:ジャレコ/ファイヤー・ファイティング/ACT/SFC/ROM/9800円
:日本物産/ニチブツマージャン吉本劇場/ETC/GB/ROM/4800円
22日:セガ/Wanchai Connection/AVG/SS/CD/7800円
:セガ/バーチャファイター/ACT/SS/CD/8800円
:シャノアール・EAV/麻雀悟空 天竺/ETC/SS/CD/5800円
:タイムワーナーインタラクティブ/TAMA/ACT/SS/CD/5800円
23日:コナミ/魂斗羅スピリッツ/ACT/GB/ROM/3800円
24日:四次元/全国高校サッカー/SPT/SFC/ROM/9800円
25日:NECアベニュー/クイズアベニューIII/ETC/PCE/CD/6800円
:BMGビクター・クリスタルダイナミックス/オフ・ワールド・インターセプター/ACT/3DO/CD/8800円
:コナミ/タイニートゥーンアドベンチャーズ3ドキドキスポーツフェスティバル/SPT/GB/ROM/3800円
:ココナッツジャパン/元祖パチスロ日本一/SLG/SFC/ROM/9980円
:バンプレスト/バトルサッカー2/SPT/SFC/ROM/8800円
:タイトー/大爆笑人生劇場~大江戸日記~/ETC/SFC/ROM/9000円
:トミー/なるほど!ザ・ワールド/ETC/SFC/ROM/9500円
:コナミ/極上パロディウス/STG/SFC/ROM/9800円
:アイマックス/スーパー麻雀3辛口/TBG/SFC/ROM/9800円
:ヒューマン/ただいま勇者募集中おかわり/RPG/SFC/ROM/9900円
:NECホームエレクトロニクス/ゲッツェンディーナー/ACT+RPG/PCE/CD/7800円
:バンプレスト/美少女戦士セーラームーンCollection/ETC/PCE/CD/8800円
:コナミ/リーサルエンフォーサイズII~ザ・ウエスタン~/STG/MD/CD/9800円
:ココナッツジャパン/パチ夫くん2/SLG/GB/ROM/4500円
:イマジニア/本将棋/TBG/GB/ROM/4980円
:セガ/魔導物語III~究極女王様~/RPG/GG/ROM/5500円
:セガ/イチダントアールGG/ETC/GG/ROM/3800円
:ビクターエンタテインメント/ノンタンといっしょ/くるくるパズル/PZG/SFC/ROM/7800円
:パック・イン・ビデオ/スキーパラダイスWITHスノーボード/SPT/SFC/ROM/8900円
:テクモ/テクモスーパーボールII スペシャルエディション/SPT/MD/ROM/9980円
:パック・イン・ビデオ/西村京太郎トラベルミステリー悪逆の季節東京~南紀白浜連続殺人事件/AVG/3DO/CD/12800円
:チュンソフト/かまいたちの夜/ETC/SFC/ROM/10800円
:バンダイ/ドラゴンボールZ悟空飛翔伝/RPG/GB/ROM/4800円
:ジャレコ/武田修宏のスーパーリーグサッカー/SPT/SFC/ROM/9800円
26日:任天堂/スーパードンキーコング/ACT/SFC/ROM/9800円

パソコン

発売日:メーカー・ブランド名/タイトル/ジャンル/機種/形態/価格

9月

1日:日本クリエイト/SUPER野球道2'94年上半期データ集/SPT/98/FD/3800円(込)*
:NECホームエレクトロニクス/スペースシップ・ワーロック/AVG/Win/CD/6800円
:スタークラフト/スーパー上海 ドラゴンズアイ/PZG/Win/FD/12800円
2日:アーヴェリオ/サティア/SLG/98・9821/FD/7800円
:アップルパイ/美少女雀士 Mu/TBG/98/FD/7800円
9日:NECホームエレクトロニクス/バブルビーチの波乗/SPT/98/CD/12800円
:NECホームエレクトロニクス/ワイアラエの奇蹟/SPT/98/CD/12800円
:EAビクター/シャドウキャスター/ACT/9821/FD・CD/12800円
:EAビクター/ストライク・コマンダー/SLG/DOS/CD/12800円
:アリスソフト/宇宙怪盗ファニーBee/AVG/FM/CD/7500円
:アイエスシィ/HIGH SCHOOL WAR~23区内制服統一闘争編/SLG/FM/CD/8800円
:フェアリーダスト/こうかん日記/AVG/98/FD/9800円
:T&Eソフト/マスターズ 遥かなるオーガスタ2/SPT/98・9821/FD/12800円
:富士通/シム・ファーム/SLG/FM/CD/10800円
:ビクターエンタテインメント/雀豪4/TBG/98・9821/FD/9800円
11日:Megami/夢現~Dreamy~ゆめうつつ/AVG/9821/CD/8800円
14日:フェアリーテール・レッドゾーン/沙也香~義母~/AVG/MAC/CD/5800円
:メイビーソフト/誘惑の吐息/AVG/98/FD/7800円
:ビング/現代大戦略EXスペシャル/SLG/FM/CD/12800円
17日:日本クリエイト/SUPER野球道3'94年上半期データ集/SPT/98/FD/3000円(込)*
20日:ジックス/トリガー/AVG/FM/CD/7800円
:ジックス/雷の戦士ライディ/RPG/98/FD/7800円
22日:ケイエスエス/アイドルプロジェクト/SLG/98/FD/12800円
:イマジニア/ハイリワード/SLG/98/FD/9800円
:ソニア/あにまーじゃんX/TBG/98/FD/9800円
:クィーンソフト/ギャンブラー-Queen'sCup-/AVG/FM/CD/8800円
:ポニーテールソフト/天仙娘々/TBG/FM/CD/7800円
:システムソフト/ソリティアズジャーニー/TBG/Win/FD/8800円
:フェアリーテール・レッドゾーン/沙也香~義母~(同時収録・[美穂])/AVG/FM/CD/8800円
:イマジニア/AI実践麻雀/TBG/98/FD/9800円
:ビクターエンタテインメント/ダンジョン・マスターIIスカルキープ/RPG/9821・MAC/CD/12800円
:ビクターエンタテインメント/ダンジョン・マスターIIスカルキープ/RPG/DOS/FD/12800円
:ビクターエンタテインメント/Jリーグプロフェッショナル・サッカー1994/SPT/FM/CD/9800円
23日:アスキー/ウィザードリィCDS/RPG/FM/CD/12800円
:アスキー/ウィザードリィCDS/RPG/98・DOS/FD/12800円
:ヒューリンクス/サムライメックII・天/RPG/MAC/CD/12800円
28日:FMC/横浜エレジィ/AVG/98/FD/7800円
29日:インターハート/東京風俗紀行/AVG/98・9821/FD/7800円
30日:アスキー/ダービースタリオンエキスパート/SLG/98/FD/12800円
:アスキー/ダービースタリオンエキスパートキット/SLG/98/FD/6800円
:アスキー/柿木将棋ForMacintosh/TBG/MAC/CD/12800円
:ウィッシュボーン/迷宮学園祭/RPG/98/FD/9800円
:光栄/源平合戦/SLG/98/FD/12800円
:エルフ/メタル・アイ2/RPG/98/FD/8800円
:カプコン/スーパーストリートファイターII/ACT/X68/FD/9800円
:ビング/ブランディア・プラス/ACT/FM/CD/10800円
:ガイナックス/プリンセスメーカー2/SLG/FM/CD/14800円
:光栄/大航海時代II/SLG+RPG/MAC/FD/9800円
:アートディンク/ルナティックドーンII/RPG/98/FD/10800円

10月

1日:アレックス/Pick Up麻雀マスター/TBG/98/FD/7800円
:光栄/三国志IV/SLG/MAC/CD/16800円
:光栄/プロジェネター/SLG+RPG/98/FD/9800円
6日:ラクーン/プライベート スレイブ/AVG/FM/CD/8800円
:コンパイル/ディスクステーション4号/ETC/98/FD/1980円(書店販売:英知出版)
7日:ジックス/雷の戦士 ライディ/RPG/9821・FM/CD/8800円
:グラムス/SECRET原田里香(ギリギリガールズ)/ETC/Win・MAC/CD/4900円
:EAビクター/WINGCOMMANDER1&2DELUXE/SLG/DOS/CD/7800円+
:ジャニス/機械じかけのマリアン/AVG/98・9821/FD/7800円
:ジャニス/森永奈緒美for JANIS/ETC/MAC・Win/CD/4800円
:ファミリーソフト/クラッシャージョウ/SLG/98/FD/9800円
:ウィッティ・ウルフ/KremlinTwilightダイヤモンド編/TBG/98/FD/3333円
:龍[RON]/昇龍三国志/SLG/98/FD/9800円

怒濤の

読者あっての本ですから

読者コーナー本格始動！

とゆーわけで、このコーナーでは読者のお便りやアンケートなんかを紹介してみたりする。

で、始めは創刊号への反応から。

★「ファミコン通信のほうがやすくて面白いと思う」

（大分県　山口正明）

とほほ、最初っからこれかあ。でも、ファミ通って情報早いから、編集部でも毎号買ってるしなあ。

★「レジで値段を聞いてたまげた。広告をいれないと大変ですね」

（埼玉県　福王子誠）

読者の大半が『高い！』と思ったみたいだが、実際広告を入れないのは大変だ。なにしろ、本の紙代から印刷費、原稿料や編集者の給料まで、全部なんとかしなきゃならないんだ。迷惑かけるねぇ。すまんすまん。

★「ゲーム以外の広告はどうですか？（ビールとか英会話）」

（福岡県　近藤信）

いやあ、これもマジな話、やっぱ世間では『ゲーム誌』って認識なわけ。そーすっと、他業種の人が広告うつだけのメリット、あんましないんだ。シビアだか。

★「カラーページを入れてほしい」

（兵庫県　瀬良彰）

むはは、もっと高くなるよ。

★「ないとは思うが、メーカーの圧力で廃刊ってのはやめてね」

（岐阜県　松波博司）

そーゆーのはないと思うけど、売れなくなったらすぐ廃刊らしいぞ。キビシイねえ。

★「少なくとも月刊、隔月刊としてもらいたい」

（福島県　渡部純）

隔月はともかく、月刊は少ないスタッフの首をしめるから、パス。

★「このまま、つっぱしってヨイ」

（新潟県　安藤壽生）

★「まけるな」

（千葉県　金子信行）

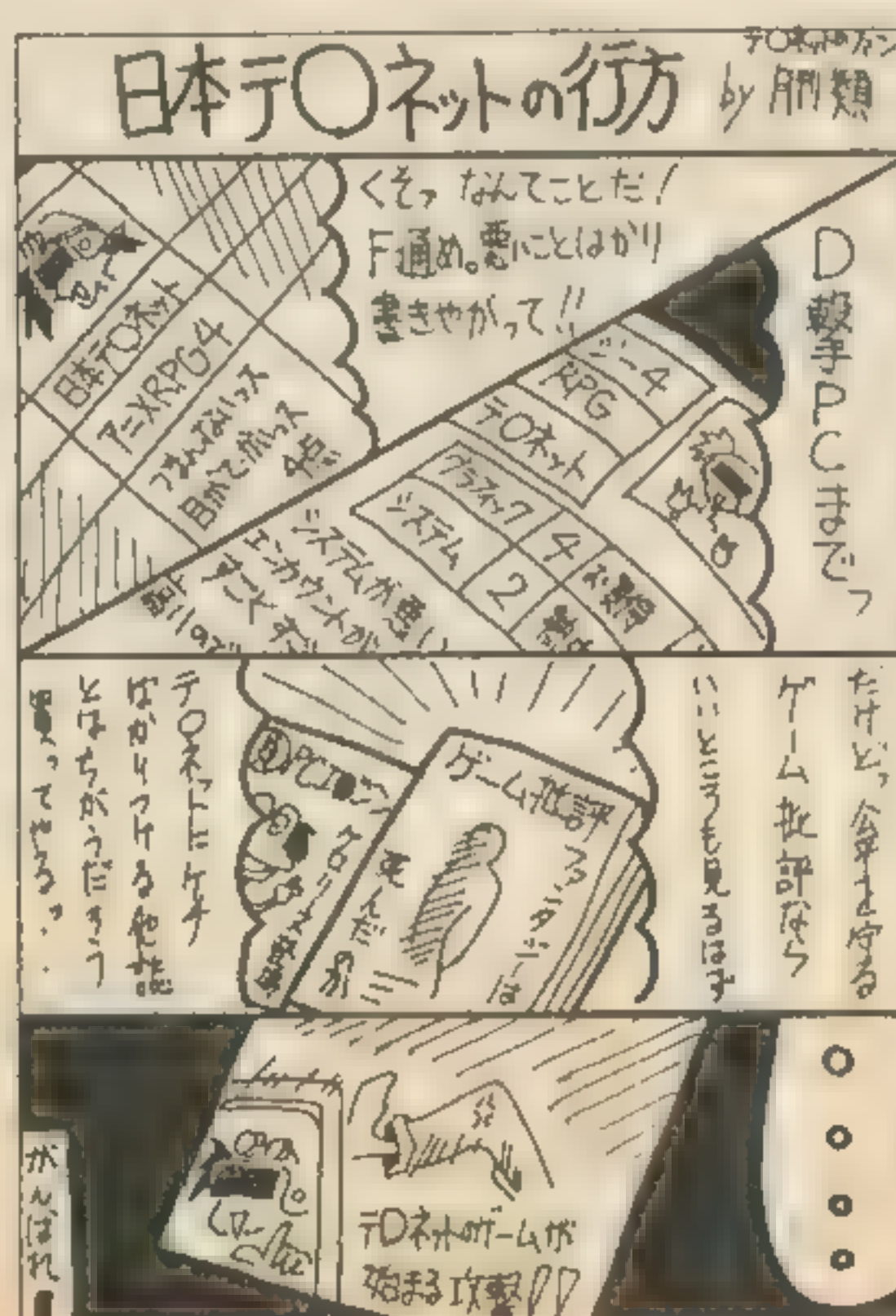
★「3号以上だしてください。せめて3号。あと急に判型を変えたりしないでね」

（長野県　三木隆一）

3号以上はなんとかなりそうだが、判型はちょっと自信ない。

★「ナコルル下じきがほしいのにどうすればいいのか書いてない！」

（愛知県　徳重智洋）

心から欲しければ案内など不要だ。好きなように書いて送ってくれればよい。だが、書き忘れたのは確かだ。すまんかった。

★「誤植や情報の誤りが何点かみつけられたので気をつけてほしい」

（北海道　田中一生）

誤植については、これからも多々あると思うのでゆるしてくれ。

★「『ゲーム必勝ガイド』（白夜書房）2号の『光栄「提督の決断」

卯月めい（京都府）
やっぱりみんな猫娘が好きか。

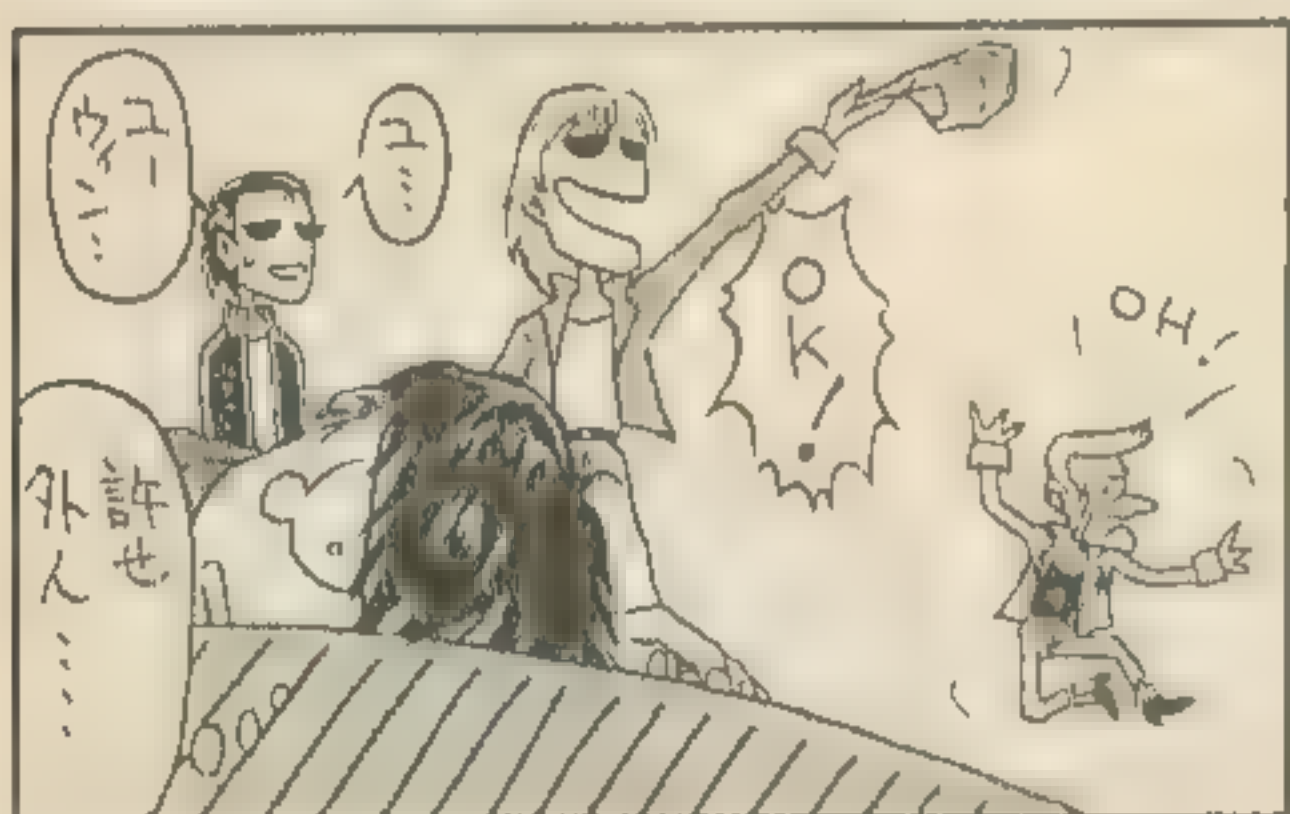
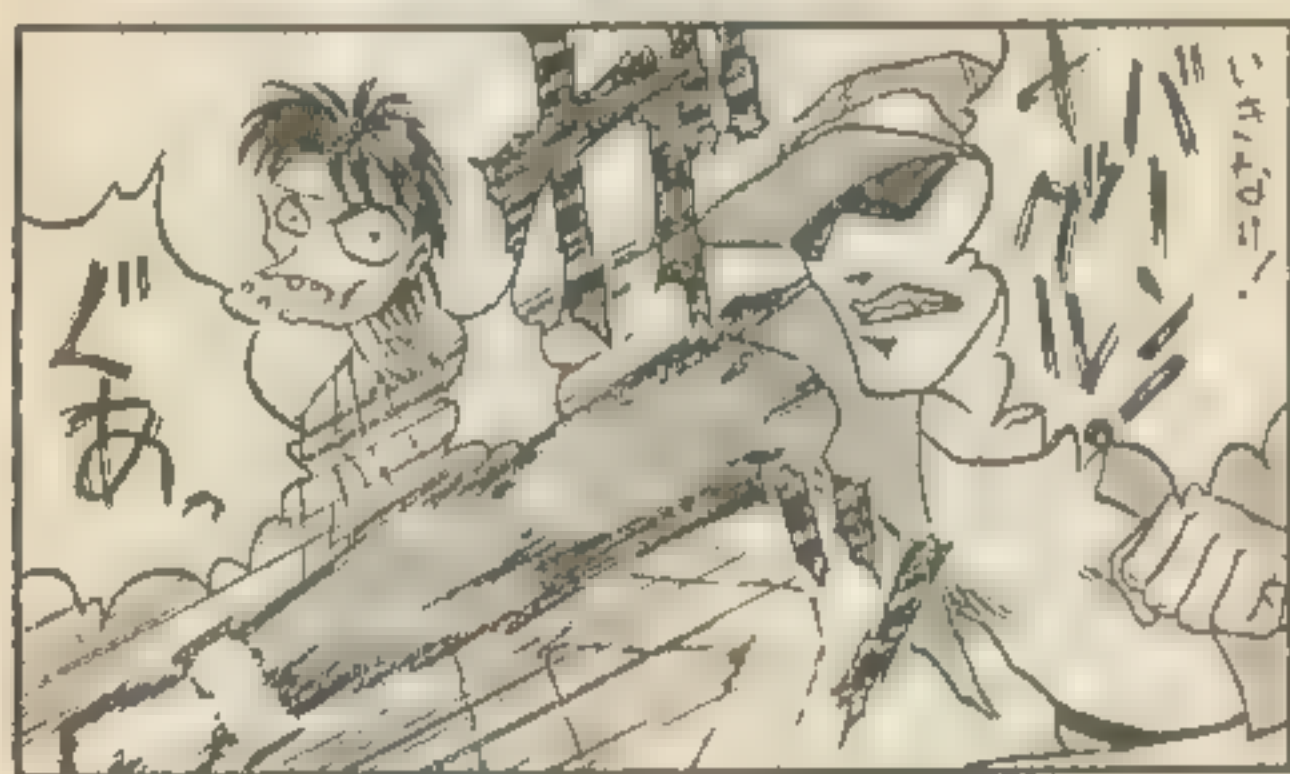
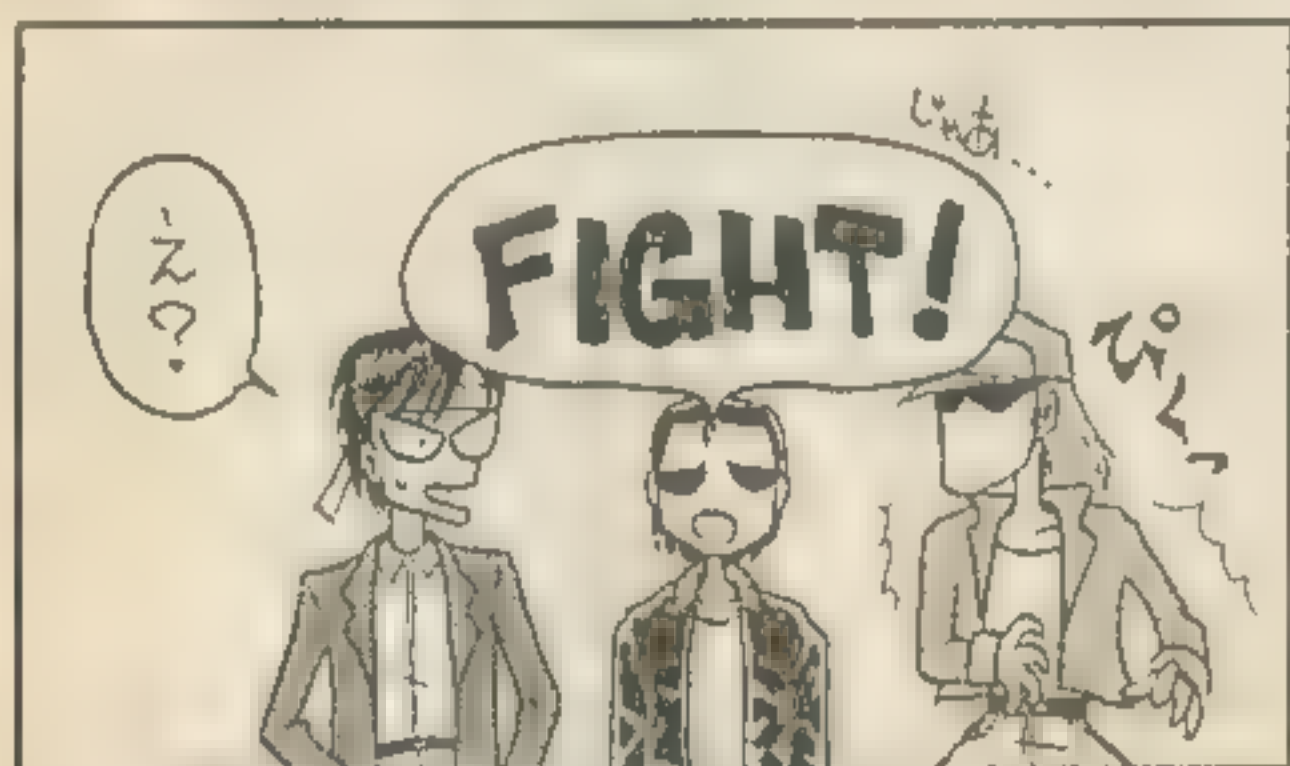
月刊　類（千葉県）
そ、そうか…。テレ○ットファンからのお便りも大歓迎だぞ

全批判』についてどうお考えか？」

（茨城県　久保田康之）

あ〜、まーねー。この意見って、何通か来てたなあ。え〜、ゲーム批評としましては、鬼谷会のいってること、完璧に100％正しいと思うよ。ただあ、あのゲームについては「良識のない開発が良識のないゲームをつくって、良識のない販売がリリースした」ってことだと思うんだ　誰か途中で気づけよって感じ。

★「面白いゲームが少ない。ヒット作の猿マネばっかし。俺にゲームを作らせろ（笑）。少しはマシなの作るゾ」

（福岡県　石黒大）

よおし、ゲーム批評編集部宛に企画書送って来いや。死ぬほど面白かったら、ゲーム化できるかもしれんぞ、マジな話。

★「もっと、どんどんメーカーから、文句がくるような批評を書いてくれ（ハゲはいますか）」

（愛知県　菅原昭憲）

うー、そーはゆーけどね、もー実際のとこすまんが内緒だ。誌面を穴があくまで見てくれたら、ちっとはわかるかもしれん。ちなみにハゲはいない。

★「貴誌にもやはりタブーとかメーカーへの遠慮があるのですか？」

（千葉県　田辺祐輔）

ない！といえば嘘になるなあ　たとえば、「載せないなら教えてあげます」ってのは書けないんだ。これ、社会のルール。あと、異様に生臭い話（脱税とか粉飾決算とか。あくまでたとえ話だけどね）ってウラが取れないじゃない？まあ、リリースされたゲームについては、なんでも書けるけど。

★「20歳からFCに手を染めて、今では抜けられない程、ハマっています。この10年満足できてたものが、この2年位のRPGが全く楽しくないんです。たいがいのハードのRPGは文句いいつつやってきたけど、もう限界に近いです。何度メーカーに電話をして文句をいったでしょうか。私の声は届いているんでしょうか。数々の疑問が今回の本で納得できました。ユーザーの声は届いていない。この10年間、ゲームを支えてきた人間の声が・・・・・」

（鹿児島県　野見山巳保）

現場にユーザーの声を伝えるのって難しい。どこまでできるかはわからないけど、やってみようと思ってるんだ。マジにね。

あー今回は読者の疑問に答えるだけで終わっちゃった。次回はもーちっと楽しく、とは思うけど、もしかすっとマジな話で埋まるかもしれん。まあ、それもよいか。

マンガ／硬派　Tinha

あっ外人が困ってる!!

お前英語できるか？

よし、知ってる英語をあげてみよう

FIGHT!

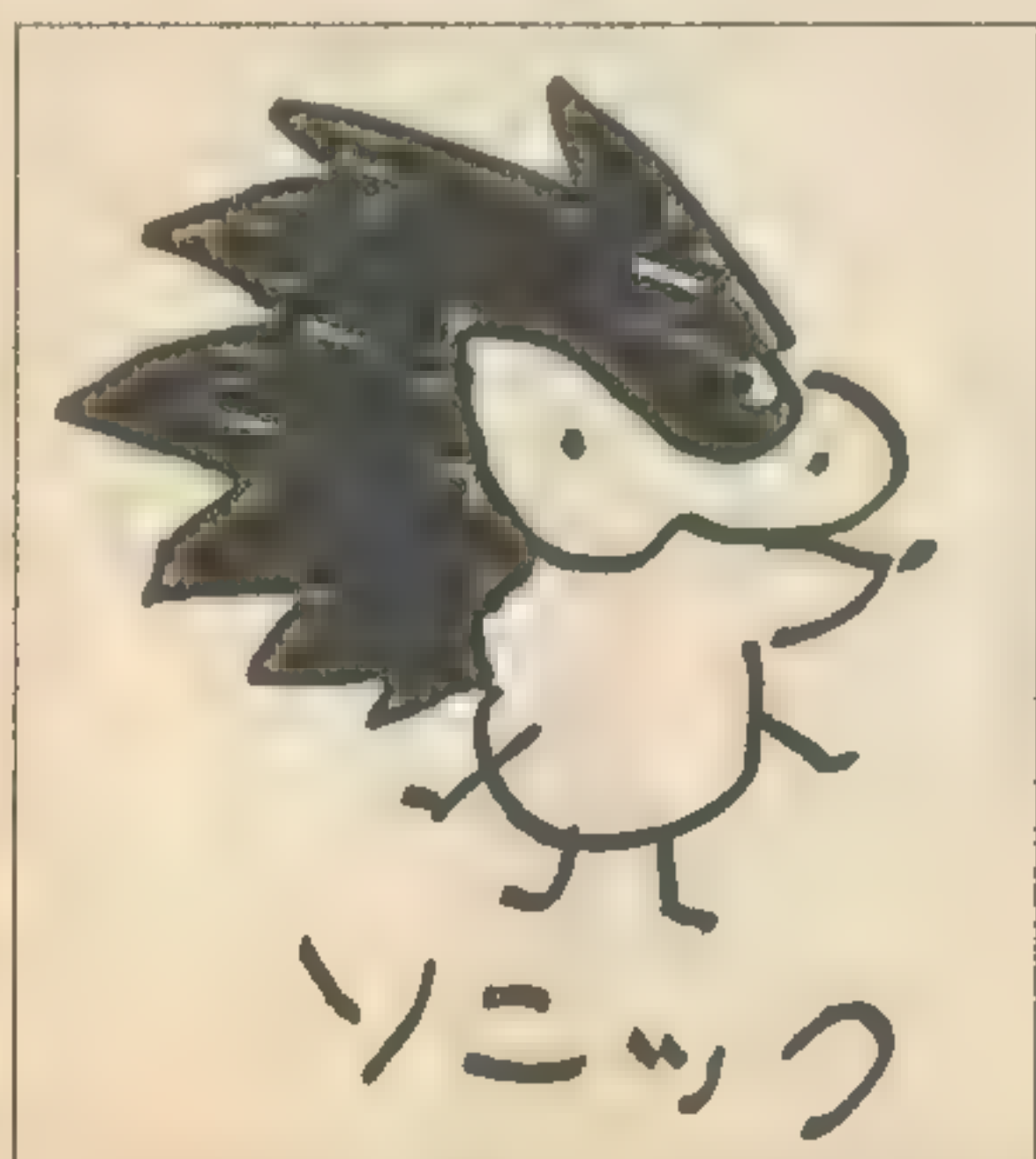
じゃあ…

え？

ぴくっ

「今回はアンケートを中心に構成したので、本名を載せちゃったけど、ゆるしてね」

ゲームキャラ名画館

ゲームキャラを何も見ないで描いたイラストを募集するぞ！ちなみに左図は副編集長が10秒で描いたソニックなんだ　みんなもどんどん送ってきてくれ

ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU
②
。大人も子供も おねーさんも。。
さけもって こいやあ
うらあ
がっしゃん
アール中 ―― アール中 ――
林家志弦
SHIZURU HAYASIYA
致命的ダメージかあ
おっと
ぴこぴ
ドヤンドヤン
でも平気よマザー2はドラムメーター回ってるうちに回復させれば一・・・
ちょっと昌子!!
あんたは家にいりゃあゲームばっかりで!おつかいくらい行ってやろうって気はないのかね!!
おっ
お母さん!?
ちょっと待ってこのターンだけ・・・
ぐるぐる
ぐる
早くしないとスーパー閉まっちまうんだよ!!
行くのかい行かないのかい!?
あ…ああ
しぬ…死んじゃう…
あーそうかい
親不孝な子だよ!!
ああぁ…
ピコピー
ぐーる
まったくもう!!
高校女子生 包丁で母親切りつける
焦りを増幅マザー2の戦闘モード
「セーブしてなくて…PAUSEもなくて…」
凶器となった出刃包丁
またーつ社会の病巣浮き彫りに

貴様 娘をどうするつもりだ!?
何が望みだ 金か!? それとも・・・
へっへっへ 慌てるな 娘は無事だ
めぐみィ!

こちらの要求を言おう
まず新宿でできるだけ人気の多いゲーゼンへ行け
あ…

そして「対戦ぷよぷよ」で十人抜きしろ
使用キャラはアルルだ。必殺技のセリフを一緒に叫ぶのも忘れるなよ

…あきらめよう 娘の事は・・・
わあああああーーっ!!
カチャ

先生!
せんせ

麻雀しよっ

ジャラジャラジャラ
もう半荘! もー半荘な!!
満貫満貫 二酸化マンガン!
カンベンしてくれよ サブやん
ラムちゃん
ジャラジャラ

嘘つきイーー!!!
女子高生なんていやしねえぞ!
あっ お客さん?
お客さーん!?

角田くん!
たったったった
はぁ はぁ
はぁ
角田くん 角田くーん!!
た

本社勤続三十五年 大川辰五郎(59)
只今より悪魔召喚を御披露致したく存じます。

ん
何すか沢田先生
バーチャ2よ
はぁ はぁ
バーチャファイター2がやってくれたわ!

カタ
カタ
カタ

バーチャ2は従来のポリゴンの限界を越えた滑らかな面処理!!
ガタガタの多面体ばかりがポリゴンではなくなったのよ!!

ピー
見積書

だからもう大丈夫よ角田くん!
あとおれ角田じゃないっす 川田っすよ
だから何が大丈夫何すか沢田先生
よかったわね!

ああ辰さん
FAX使ったら元の場所に戻して置いてくれな
あーあと
なんだ辰さんどしたんだ?
ヒマなんじゃないっすか
―?

企画屋ジョー

——
ふふっ

今や超メジャー企画屋となった俺様にもう恐いものはねえ
くくく…
いよいよ本領発揮だ 好き勝手やって荒かせぎしてやるぜ

どうしたの久美子
今日はご機嫌ね
うふっ そぉ？
だってえ

女子供無用の男の世界をRPGに！
アレキサンダー
血と汗と涙!!
戦場に芽生える男の友情!!!
行こうぜ相棒！
ヘラクレス

カッ係長!! やめて下さい 恥ずかしいッ!
わ——はは
女房がなんだ!!

発売後
ホモ同人誌
好きだヘラクレス
アレキサンダー
女の子のためのアレキサンダー

もうすぐ出るのよ…「はしれへべれけ」が……
違う
おやじなんて出てきやしないのよ久美子
はあ
早く目を覚まして久美子ー！

俺は何か大切な物を
忘れていたような気がするー
フ…
フフフフフフ…
ヒュウゥウウ
ウゥウゥウゥ

創刊号のモ ロ モ ロ当選者発表!!

おめでとうございます。創刊号の各プレゼントへのたくさんのご応募ありがとうございました。「座談会クイズ」は予想を大きく上回る応募者&当選者で、編集部一同驚いています。このため正解者の中から、20名の方に天野善孝氏のイラストテレホンカードを送らせて頂きました。なお問題の性質上、回答を誌面に掲載できないことをお許し下さい（苦笑）。

ナコルルの下敷き当選者3名

埼玉県　鶴岡　裕一
東京都　橋爪　孝夫
　　　　大町　光徳

糸井重里のサイン色紙当選者3名

栃木県　星　友行
北海道　向井　弘明
新潟県　進藤　一江

アンケート（テレホンカード）当選者30名

北海道　阿波　一紀
宮城県　佐藤　常信
栃木県　磯ケ谷　淳
埼玉県　鎌田　純一　田口　真也
千葉県　佐藤　哲　進藤　快典　茂木　章
　　　　百瀬　智未
東京都　大橋あかね　久保　秀高　黒肱　靖子
　　　　豊田めぐみ　永田　剛　山崎　真治
　　　　山口あずさ
静岡県　飯田　康雄
愛知県　桑野　栄吾　白神　裕久　志津　正樹
大阪府　秋月　雅富　中川　政代　馬路　七絵
　　　　長谷川　諭司　山内　哲也
奈良県　前田　浩之
岡山県　流田　知也
広島県　武田　秀之
愛媛県　宇高　潤
佐賀県　原田　耕輔

座談会クイズ全問正解者96名

★印は抽選によるテレホンカード当選者20名

北海道★中野　正弘　佐藤　潤一
　　　　宮川　全克
宮城県　後藤　浩文
山形県　大類　啓志
福島県　宇佐　見知尋　永山　敦
茨城県★加科　貴志
栃木県　鈴木　正幸　手束　敬　辻　朋臣
　　　　星　友行
群馬県　正田　高志　三原　仁
埼玉県★小熊　淳一　武井　敦　鶴岡　裕一
　　　★菰田　規年　野口　寛記
千葉県★三上　孝司　浅川　博文　内田　勝達
　　　★横沢　勲　佐藤　哲　村井　亮太
　　　　宮人　徹也　福田　和浩
東京都★三上　慶介　淺賀　俊宏　小久保　樹
　　　　斉藤　邦雄　須藤　浩位　高橋　章友
　　　　高橋　雪絵　加藤　哲也　宮田　仁
　　　　山下　研史　若松　朋久
神奈川県★安達　雅則　秋谷　哲名　江成　達彦
　　　★菊池　仁　太田川貴之　小椋　隆明
　　　★原田　浩　織田　修　久保　直樹
　　　　佐藤　健次　只木　良典　田中　清司
　　　　中里　順也　南正覚　理　望月　友則
山梨県　深沢　透
静岡県★中道　宗孝　飯田　康雄　岩村　直哉
　　　　遠藤　雄太　大沢　康弘　山品　慶介
岐阜県　松波　博
三重県　瀬田　哲也　橋爪　良雄
愛知県　篠原　研次　中野　泰則　西澤　和正
　　　　石黒　健一郎
京都府★新井　豪　秋川　藤志　伊藤　良太
　　　★申　哲燮　岡本　治　田中　鋼
　　　　日野　光
大阪府★織田　和幸　院田　昭博　植草　薫一郎
　　　★田中　昭　竹尾　真治　福本　泰延
　　　★森上　篤　堀上　崇
兵庫県★呼　守貴　小松原　久司
鳥取県　手皮　英樹
岡山県　中雄　康博
広島県★吉光　正典
香川県　高崎　史郎
愛媛県★合田　裕亮　越智　文昭
福岡県　石井　友二郎
佐賀県　小副川長宏　中野　定明　原田　耕輔
宮崎県★吉國　文治
鹿児島県　末吉　満企

（敬称略）

なお、当選品の発送は11月中旬に終了しております。まだ着いていない方は、編集部にご連絡下さい。ただし、95年2月末日を過ぎてのお申し出は無効とさせて頂きますので、あらかじめご了承ください。

バックナンバー購入ご希望の方へ

現在「ゲーム批評」は定期購読制度を行っておりませんので、書店で買うことができなかった場合、発行済みの「ゲーム批評」に限り、直接当社に申し込んでください（近くに書店がある場合、できるだけ書店にご注文下さい）。

■申込方法

1.本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、

2.郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、

3.〒104東京都中央区新富2-15NK新富ビル3F（株）マイクロデザイン出版局販売営業部までお送り下さい

●本の代金は創刊号（秋号）が780円、2号（冬号）が760円です。

●送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい（例3冊＝400円、4冊＝450円）

●通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫か少ない場合1カ月以上かかる場合があります。

●在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（現金の場合のみ、送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

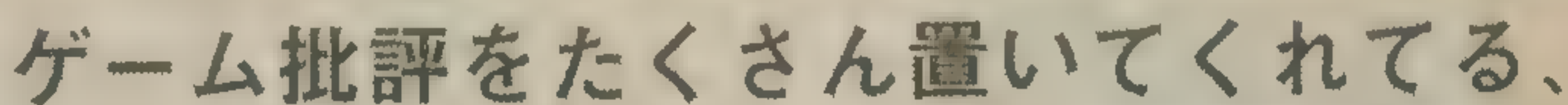
<創刊号>

'94 9月発行 780円（税込）

■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
- ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語だったのか？
- ドラゴンクエストシリーズその功罪とジレンマ
- 独自性を切り捨てたロマサガ2は何を得たのか？
- ファイアーエムブレムはなぜムーブメントを起こせないのか？
- 女神転生がおちいった進化の袋小路

■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」
- 格闘ゲームはだれのものか？
- カプコンVSデータイースト著作権問題、

ほか

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、
「なかなかやる書店」

一部の書店で売り切れが続出しており、読者の皆様にはたいへん御迷惑をおかけしました。「ゲーム批評」が比較的入手しやすい書店は以下の通りです。

<東京>
- 秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）　書泉ブックタワー（JR秋葉原駅すぐ）ラオックスゲーム館（1F）
- 新宿　紀ノ国屋書店本店（1階ゲームコーナー）
- 神保町　書泉ブックマート（2階）コミック高岡（靖國通り沿い）
- 羽田　山下書店（羽田空港内）

<大阪>駸々堂VERSION99（京阪モール内）

書店の方々へ

ゲーム批評を置いていただける書店様がありましたら掲載させて頂きますので、ゲーム批評編集部小泉宛に、書店名（場所の目印）、担当者名、扱える冊数などを明記してFAXをいただければ幸いです

お詫びと訂正 創刊号において以下の通り誤りがありました。読者および関係者の方にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。
P5：ナコルル下敷きのコピーライトが欠落していました『ⓒSNK 1993』です。P23：『SaGa3』、「アクションRPG」→「フィールドRPG」『聖剣伝説』シリーズ、「フィールドRPG」→「アクションRPG」『女神転生外伝』シリーズ、「3DRPG」→「フィールドRPG」P24：『聖剣伝説』シリーズの正式名称は『ファイナルファンタジー外伝聖剣伝説』、『ファイナルファンタジー外伝　聖剣伝説II』でした。P83：『ダークエッジ（SNK）』→『ダークエッジ（セガ）』『竜虎の剣2』→『龍虎の拳2』P106：「第3次スーパーロボット大戦EX」→「スーパーロボット大戦EX」および目次の「対戦」は「大戦」でした。

季刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.2 冬
第1巻第2号
1994年12月20日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人	武内静夫
編集長	小泉俊昭
副編集長	斎藤亜弓
編集部	小野憲史
	伊藤　緑
企画協力	苑崎　透
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	佐藤靖夫
	神田宗一郎
	中居朋江
	中嶋伸高
	岩本紀彦
販売営業	長谷川安次
	保坂　充
Special Thanks	brahman co,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区
新富2-4-5NK新富ビル
TEL 03(3551)9381
FAX 03(3551)9384
振替口座：東京0-355688

ISBN4-944000-22-7

EDITORS' ROOM

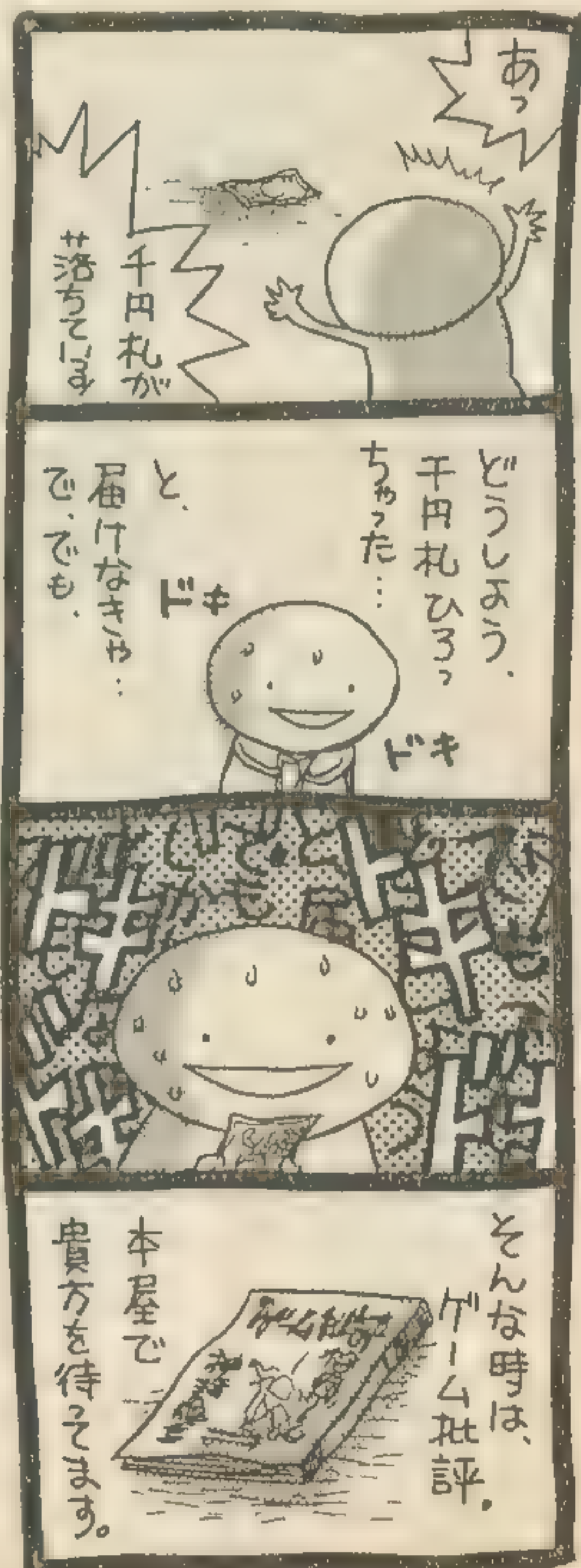
編集部から——

次世代機が話題である、もう発売されたのだから、「現世代機」とか「現行機」と呼ぶべきだが、こんなに騒いできた以上、それもさえない。

一連の次世代機ラッシュを横目で見ながら思い出したことがある。家電メーカーから軒並み発売された「MSX」ラッシュである。当時もパソコンガリバーはNECであり、現在の任天堂に等しい。

MSXにおいて松下、ソニーは一時代を築きながらも発展形商品に昇華させることなく共に玉砕した。今回のゲーム機戦争は敗者復活戦のように思える。「歴史は繰り返す」というが、9割の占める任天堂のシェアをどこまで崩すことができるのだろうか？

ちなみに当社も6～7年前、MSXの雑誌を発刊しており、人のことは言えない。（小泉）

うちはいつも何かを終わらせる。1号は「ファンタジーは死んだのか」だし今回は格闘ゲーム。周りからも「ゲーム批評さんはすーぐになんでも終わらせちゃうからなー」なんて、つっこみまくられだ　でも、次回は「次世代機を斬る！」ちょっとちがう？　って、かわんないよなー。ネガティブ街道まっしぐらってかんじです。そのうち「噂の真相」の宅八郎みたいに、あちこち出入り禁止になっちゃうかも　ところで、前号はたくさんのアンケートをご返答いただきまして、本当にありがとう　そこから感じた事は「みんな、本当にゲームが好きなんだ」という事　できるだけみなさんの気持ちに応えられるように、がんばりますね。（斎藤）

関西圏の人にはもうすっかりおなじみでしょう。関東圏の人も、放映が始まってもう1年になります。地方在住の方は、ぜひビデオでご覧下さい。「スタートレック・ネクストジェネレーション」。最新鋭のギャラクシー級航宙艦「エンタープライズ」号が新世代のクルーの下で深宇宙探索を続けます。内容も、SFというより大人の人間ドラマ。DOS／V版でゲーム化されたとか、3DOに移植の噂もあるとか。アメリカはいいなあと思ってしまう今日このごろです。（小野）

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、誌上での討論などをおこなう用意がありますので、御一報ください。

季刊ゲーム批評 Vol.3春 予告

特集1 批評のない世界で生まれた夢のマシン

次世代機を斬る！

何かと話題の
本当に32ビ
実際に遊んで
サターン／プレ

特集2 人気

ゲ

就職先として
はたしている
スクール」で
ゲーム スクール
今、ゲーム業界

年末年始

年末年始はビ
フェーダ／ドン

徹底解剖

ゲームの価格
業界の見えに

インタビュ

面白かった記事（3つ）
つまらなかった記事（3つ）
どんな記事が読みたいですか？
この本を購入した理由
次世代ゲーム機について何かあれば、お書きください。
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

季刊ゲーム批評

ゲーム批評Vol.2　冬
第１巻第２号
1994年12月20日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

EDITORS' ROOM

編集部から――

次世代機が話題である。もう発売された
のだから、「現世代機」とか「現行機」
と呼ぶべきだが、こんなに騒い…
それもさえない。

一連の次世代機ラッシュを横目…
思い出したことがある。家電メー…
並み発売された「ＭＳＸ」ラッ…
当時もパソコンガリバーはＮＥ…
在の任天堂に等しい。

ＭＳＸにおいて松下、ソニー…
きながらも発展形商品に昇華さ…
共に玉砕した。今回のゲーム機…
活戦のように思える。「歴史は繰…
いうが、９割の占める任天堂の…
まで崩すことができるのだろう…
ちなみに当社も６～７年前、…
を発刊しており、人のことは言え…

うちはいつも
何かを終わ
らせる。１号は
「ファンタジーは
死んだのか」だし
…

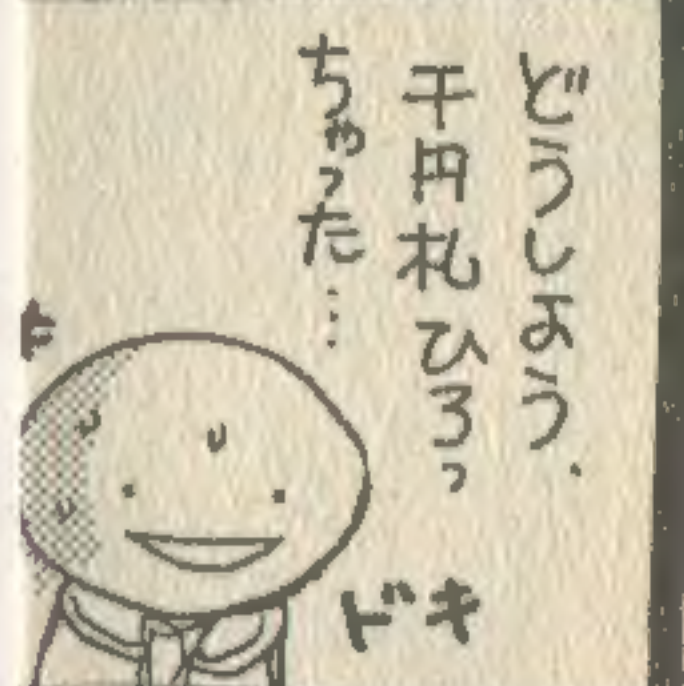
…いたします。
…誌上での討論

POST CARD

東京都中央区新富1－8－11
東新ビル3F
マイクロデザイン出版局
ゲーム批評　編集部 Vol.2 冬アンケート係行

フリガナ 氏名	職業 ペンネーム	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数化・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

キリトリセン

季刊ゲーム批評 Vol.3春 予告

特集1 批評のない世界で生まれた夢のマシン
次世代機を斬る！

何かと話題の次世代機。すべてが出そろった今、その真価を見る。
本当に32ビットマシン達は夢のゲーム機だったのか。
実際に遊んでみたゲームに対する本音と、その未来を斬る！
サターン／プレイステーション／ＰＣ－ＦＸ／３ＤＯほか

特集2 人気のゲーム業界、就職の登竜門になりえるか!?
ゲームスクール、その実態。

就職先として、人気のあるゲーム業界。その予備校として役割をはたしている「ゲーム スクール」だが…。はたして、「ゲーム スクール」で教える内容は実践に役立つのか！?
ゲーム スクールとは何か／現場の人間に聞く「ゲーム スクール卒業生」／今、ゲーム業界で求められている人材とは、ほか。

年末年始ゲームソフト批評スペシャル

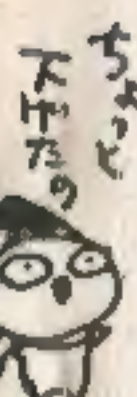
年末年始はビッグタイトルめじろ押し！大増ページでじっくりいきます！
フェーダ／ドンキーコング／かまいたちの夜／ルナ２／真・女神転生 i f ほか。

徹底解剖！ゲーム流通のしくみ２

ゲームの価格はどう決まるのか!?
業界の見えにくい部分を徹底解剖!!

インタビューほか、連載陣も絶好調！

次回
『季刊 ゲーム批評Vol.3春』は
'95年3月18日ごろ発売予定

平成6年12月20日発行第1巻第2号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104 東京都中央区新富2・4・5 TEL 03・3551・9381 FAX 03・3551・9384

定価760円（本体738円）

ISBN4-944000-22-7 C2076 P760E